64 Player

Ce magazine est totalement indépendant de Nintendo

Nintendo 64 : le jeu de l'année

GoldenEye 007™

La solution complète

Les plans des niveaux

Les astuces

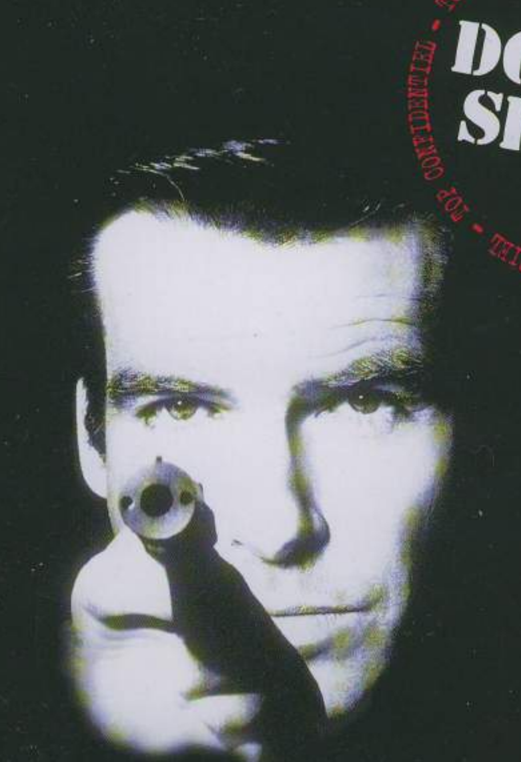
Les missions cachées

Les Cheat Mode

La solution finale à gratter !

TOP CONFIDENTIEL - TOP CONFIDENTIEL - TOP CONFIDENTIEL - TOP CONFIDENTIEL - TOP CONFIDENTIEL

DOSSIER SECRET



Duke Nukem 64
Tout pour réussir

30F

ISSN : 1282-7738 219 FB 9 FS 210 FL 6,95 $C

N°2

L 5301 - 2 - 30,00 F - RD

Décembre/Janvier 1998

64 *Player*
est une publication de
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur
92100 Boulogne.
Tél. : 01 41 10 20 30
Fax : 01 46 04 80 57.
E-Mail : player@imaginet.fr
08 36 68 77 33 - 3615 PLAYER ONE
(Jeux, astuces).

Directeur de la publication
Alain KAHN.

Directeur des rédactions
Pierre VALLS.

Rédacteur en chef
Guillaume LASSALLE.
Secrétaire de rédaction
Florence LE DERF.
Rédaction
Stéphane BURET, Stéphane PILET et Christophe POTTIER.

Conception graphique, maquette
Lionel FAVERIE.
Infographie
Gilles RENOULT et
Lionel FAVERIE.
Illustrations
Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITE
Tél. : 01 41 10 20 40.
Fax : 01 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité
Perrine MICHAELIS.
Assistante marketing
Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité
Delphine JACONO.

SERVICES EN LIGNE
Coordination
Lionel KAPLAN.
Rédaction hot-line
Laurence CORBIER,
Christophe MOLIGNIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication
Annie TEINTURIER.
Assistante de fabrication
Agnès SEMPERE.

Photogravure numérique
Pi-M - Boulogne.
Impression
DIDIER QUEBECOR.

Service abonnements
B.I.I. BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél. : 03 44 69 26 26.

Service des ventes
PROMÉVENTE – Lauric MONFORT
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 08 00 19 84 57,
Terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION,
SA au capital de 4 000 000 F
RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général
Alain KAHN.
Responsable financière et comptable
Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration
Christine BERNADET.
Secrétariat
Valérie COURTOIS.

Distribution MLP. Dépôt légal septembre 1997.
Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Ce numéro comporte une carte Top Secret à gratter, non foliotée, entre les pages 10 et 11.





Salut tout le monde ! Toute l'équipe est ravie de vous retrouver pour ce nouveau numéro de *64 Player*. Cette fois, c'est du 100 % plans et astuces. Je sais, certains vont râler de ne pas avoir quelques news à se mettre sous la dent, mais nous pensions qu'il valait mieux vous offrir une soluce complète de GoldenEye 007 plutôt que faire traîner l'affaire sur plusieurs magazines ! Rendez-vous compte, vous avez entre les mains plus de 50 pages de plans, astuces, cheats et, en cadeau, la carte Top Secret à gratter. Les plus gourmands savoureront l'initiation à Duke Nukem 64, un autre Doom-like détonant que les fans de PC connaissent certainement. Enfin, ajoutez à cela votre rubrique d'astuces et de codes, orchestrée par Bubu avec la précieuse collaboration de MC Yas ! Bon je vous laisse et comme dirait une célèbre marque de Soda : « Enjoy it ! ». On se retrouve au printemps !

El Didou

PS : Je tenais à remercier tous ceux qui nous ont écrit spontanément (coucou Etienne !) et leur dire que dès le prochain numéro, ils auront une rubrique Courrier à eux et rien qu'à eux ! Alors, si le cœur vous en dit, écrivez-nous :

**64 PLAYER
COURRIER DES LECTEURS
19, RUE LOUIS-PASTEUR,
92100 BOULOGNE**

Sommaire



5 nouveaux Micromania !
ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
Les TOPS Nintendo 64 sont chez Micromania
GRATUIT
Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !!
Dans la peau d'un des 8 personnages parcourez 25 circuits de toute beauté dans le seul but de finir le premier : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, adaptez votre conduite à chaque circuit. Enigmes et boss de fin de niveau. Mode 4 joueurs.
TOP
+ VIBREUR
Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.
TOP
Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de bonus secrets, des graphismes magnifiques ! Il est de plus COMPATIBLE avec le VIBREUR !!
TOP
Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !
Un grand succès de la Super Nintendo arrive sur la Nintendo 64 ! 8 personnages, plus de 15 circuits, la possibilité de jouer à 4 ! Passez des heures de plaisir avec vos amis.
TOP
Mario va vivre de nouvelles aventures. 15 niveaux variés ! Des heures de fun en perspective.
TOP
WAVERACE 64
Une course de Scooter incroyable et inégalée d'un grand réalisme ! A travers 10 courses, vous pourrez guidez 4 pilotes aux capacités variées et réglez leurs machines.
TOP
TOP
Avec une jouabilité hors du commun, des graphismes et des mouvements de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou à 4 simultanément.
TOP GEAR RALLY
Conduisez sur 4 types de terrains différents : jungle, désert, montagne et front de mer ! Choisissez parmi 11 voitures, roulez de nuit, de jour, en plein brouillard, sur la neige... Ce jeu est compatible avec le Vibreur.
TOP
Lamborghini 64
Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diablo sur 6 circuits ! Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. 3 modes différents : championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez jouer à 4 !
TOP

LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F*

NINTENDO 64

NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NINTENDO 64 — DUKE NUKEM 3D — PAL VERSION

TOP Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de **10 armes**, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en **Jet-Pack**, pour une **action haletante** et sur **30 niveaux explosifs** !

BOMBERMAN 64

Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! **Tout en 3D**, avec des graphismes encore **plus beaux** que Mario 64. Vous pourrez jouer **seul ou à 4**, et passer des **heures de fun**, à faire exploser vos amis !

TOP

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS
TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! La Mégacarte
THOMAS JORDAN
500000
MICROMANIA

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 janvier 98.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

GOLDENEYE 007

Dossier réalisé par Stef le Flou
illustré par Emmanuel Vegliona

LA SOLUCE COMPLÈTE

Goldeneye est une bombe, un jeu fabuleux à la fois riche et beau et, pour une fois, pas destiné aux pt'its z'enfants… C'est avec un réel plaisir que nous vous présentons la solution des vingt niveaux en mode oo Agent (le plus difficile). Bonne lecture, bon courage et si le pouce vous démange dans le dernier level, grattez donc la carte secrète offerte avec le magazine.

L'intelligence des ennemis



Goldeneye se démarque des autres Doom-like par l'intelligence remarquable dont sont dotés les ennemis (surtout dans le dernier niveau de difficulté). Ceux-ci se planquent derrière des caisses s'ils le peuvent, vous prennent à revers… Dans certains niveaux, ils se montrent particulièrement vifs et visent très bien. L'une des techniques les plus sûres consiste à se protéger des tirs à l'aide des murs ou des coins de murs puis de profiter du laps de temps où l'ennemi recharge son arme pour lui faire la peau.

Difficulté réglable

En finissant les vingt niveaux du jeu en mode 00 Agent, vous ouvrirez un nouveau mode de difficulté dans lequel vous pourrez paramétrer plusieurs données : les points de vie des ennemis, la puissance des dégâts qu'ils vous infligent, leurs aptitudes à viser correctement et leurs temps de réaction… Un gadget amusant.

Les caisses

Les caisses vous permettent de vous planquer, vous protégeant ainsi des tirs. Attention, les caisses de bois peuvent exploser sous les tirs et vous blesser grièvement. Par ailleurs, dans les niveaux de difficulté Agent et Secret Agent, vous pourrez récupérer des munitions en explosant ces caisses. Dans le dernier mode de difficulté, par contre, il n'y en a presque pas.

Les recoins



Dans le niveau de difficulté 00 Agent, les blessures par balles sont dévastatrices. Économisez-vous au maximum. Pour cela, n'hésitez pas à vous cacher derrière un coin de mur, à vous montrer à l'ennemi puis à vous planquer de nouveau. L'ennemi, en vous voyant, va tirer une rafale puis recharger. Il suffit alors d'agir à ce moment pour le tuer sans risquer de se faire blesser.

Les Cheat Mode

RARE a pensé à tout et a bloqué l'accès aux Cheat Mode. Pour les obtenir, il n'y a qu'un moyen (connu à ce jour du moins) : il faut finir chaque mission dans un des trois niveaux de difficulté et en un temps limité. Voici le tableau de correspondance. En priorité, tenez d'ouvrir le Cheat Mode qui permet de jouer sans le radar en mode multijoueur, vos parties à plusieurs n'en seront que plus agréables. Finir un niveau en utilisant un Cheat Mode n'ouvrira pas le niveau suivant. C'est juste pour le fun (et quel fun !).

NIVEAU	CHEAT	DIFFICULTÉ	TEMPS
DAM	Paintball	Secret Agent	2'40
FACILITY	Invincibilité	00 Agent	2'05
RUNWAY	DK mode	Agent	5'00
SURFACE 1	2x lance-grenades	Secret Agent	3'30
BUNKER 1	2x lance-missiles	00 Agent	4'00
SILO	Turbo	Agent	3'00
FRIGATE	Pas de radar	Secret Agent	4'30
SURFACE 2	Mini James	00 Agent	4'15
BUNKER 2	2 couteaux	Agent	1'30
STATUE PARK	Animation rapide	Secret Agent	3'15
ARCHIVES	Invisibilité	00 Agent	1'20
STREETS	Ennemis avec missiles	Agent	1'45
DEPOT	Ralenti	Secret Agent	1'30
TRAIN	PP7 en argent	00 Agent	5'25
JUNGLE	2 couteaux de chasse	Agent	3'45
CONTROL	Munitions infinies	Secret Agent	10'00
CAVERNS	2 RC-P90	00 Agent	9'30
CRADLE	PP7 en or	Agent	2'15
AZTEC (SECRET)	2 lasers	Secret Agent	9'00
EGYPTIAN (SECRET)	Toutes les armes	00 Agent	6'00

Discrétion oblige

La notion de bruit est très importante dans Goldeneye. Tirez avec une arme sans silencieux et vous verrez débarquer les soldats les plus proches ameutés par le bruit. Ce n'est pas tout, si vous liquidez un ennemi au silencieux devant un autre ennemi, ce dernier va s'agiter et devenir dangereux (logique puisqu'il a « vu » le meurtre). Pour toutes ces raisons, il est conseillé, d'utiliser les armes munies de silencieux le plus souvent possible.



Un dernier pour la route

Vous ouvrirez souvent des portes dans Goldeneye derrière lesquelles se cachent souvent de nombreux soldats prêts à vous bondir dessus. La plupart du temps, ils sont en groupe de trois ou quatre. Attendez toujours quelques secondes avant de vous engager dans une pièce, il y a souvent un retardataire qui vous fait une mauvaise surprise !



LÉGENDES DES PLANS


Gilet pare-balles


Soldat


Mitrailleuses blindées


Mitrailleuses suspendues


Caméra


Arme de prédilection



1 DAM

Objectifs



a. Détruire le système d'alarme.
b. Installer le modem.
c. Récupérer les données de l'ordinateur.
d. Sauter du barrage.


a.


b.


c.


d.

James, désolé d'interrompre tes vacances en Corse mais tu es appelé d'urgence pour une mission spéciale en Russie. Tes objectifs sont décrits dans l'enveloppe ci-jointe. Prends soin de l'avaler une fois que tu en auras pris connaissance. Bon courage !

Attention : regardez bien les photos, elles vous révèlent les placements les plus sûrs pour mener à bien votre mission.


1
« C'est parti, je vais m'occuper du garde à gauche ! »


2

3

4
« Direction le mirador ! »


5
« C'est ta dernière ronde ! »

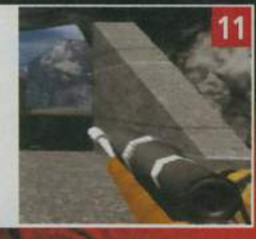

6


7
«Tiens, un fusil à lunette ! »


8
Posté en haut du mirador, James ajuste tranquillement un garde qui se tient sous le tunnel.


9


10
Un autre garde arrive. Il ne reste que quelques secondes à James pour le calmer.


11
En longeant le tunnel sur la droite, James peut se poster tranquillement. Il ajuste le premier garde...


12

13


14
... puis le second qui surgit des caisses situées sur la gauche.


15
Sans prendre de risques, il élimine le petit malin qui se cache derrière les caisses...


16
... pour s'occuper ensuite des deux autres, planqués dans leur bunker.


17
A l'aide de l'interrupteur James ouvre les deux portes blindées et suit le camion en se plaçant sur sa gauche.



Position idéale pour viser le soldat avec le fusil à lunette.



Ce dernier n'aura pas le temps d'actionner le système d'alarme.



Très rapidement, le soldat qui était posté dans le mirador descend. Tant pis pour lui...



« Avant toute chose, s'occuper de l'alarme... cinq balles suffiront. »



James reprend son PP7 et ouvre le rideau de fer.





« Désolé, mais je ne veux pas de témoin... »

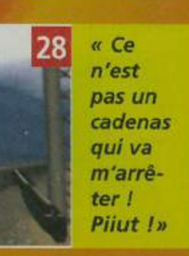


James sort par la gauche puis se dirige vers la droite.

Il connecte le modem sur le moniteur de contrôle placé juste derrière les caisses.







« Ce n'est pas un cadenas qui va m'arrêter ! Piiut ! »



James est maintenant sur le barrage. Il s'approche légèrement du premier mirador et se positionne en sniper afin d'éliminer le gêneur.





« Tiens, tiens ! encore une alarme... »



Deux autres miradors sur le barrage... deux prochaines proies pour James et deux alarmes supplémentaires à détruire.



James descend l'escalier qui se trouve sous le dernier mirador.



Il ne lui reste qu'à remonter le souterrain jusqu'à la salle des ordinateurs.



En se postant judicieusement et en utilisant le sniper, James élimine avec précision et sans bavures les quinze gardes.







38



39 Arrivé devant la salle des ordinateurs, il est temps pour James d'utiliser le KF7.

40 D'ici, James élimine les soldats sans risques. Il évite avec soin l'ordinateur.



41



42

43 James se met derrière l'ordinateur et transfère les données



« Allez, courage ! Je respire un grand coup et je saute. Pourvu que l'élastique tienne ! Il va tenir... YAHOOOOOOO ! »



44



45

46



47

STAGE 2 FACILITY



Objectifs

PP7 silencieux

a. Pénétrer dans la zone du laboratoire.
b. Contacter l'agent double.
c. Contacter 006.
d. Détruire les fûts contenant le gaz toxique.
e. Limiter les pertes chez les scientifiques.

b.



c.



d.



e.

Dr Doak

L'agent double ne vous contacte pas toujours dans la même salle. Vous le trouverez forcément dans un des quatre endroits où se trouvent les autres scientifiques. Pas de panique !

Le journal secret de James Bond Lundi 27/10/97

006 est mort ! Je n'ai pu le sauver. Il a péri entre les mains de l'ennemi. Je ne devrais pas vous livrer mes notes ni même vous dévoiler les quelques clichés pris lors de cette première mission... c'est trop compromettant.

Voilà une mission qui commence bien ! Obligé de crapahuter dans les conduits d'aération. Je me fais le plus discret possible. Me voici au-dessus des toilettes et... oups ! doucement, un premier garde s'y trouve. Humm, en voilà un qui va être surpris ! J'attends qu'il ait terminé sa besogne, ce sera plus propre. J'ajuste tranquillement le tir et... piiut (1). Je descends. Un deuxième se pointe... Un troisième... Décidément,



1

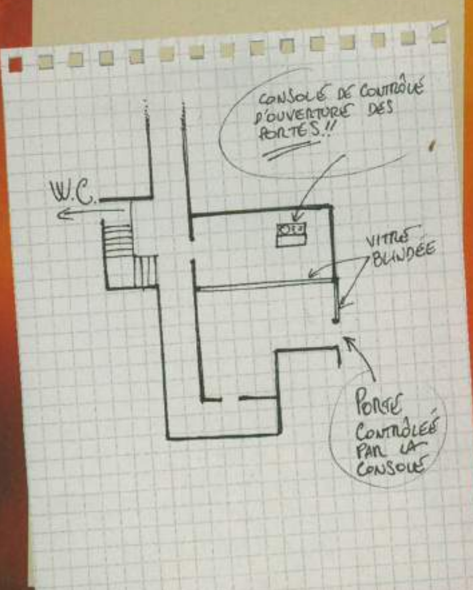
c'est la pause pipi pour tout le monde ! Allez, je respire un grand coup, je ramasse les armes et je sors des water-closets. Je me retourne vers la gauche. Un garde se pointe... (2) Humm, voilà une position idéale (3). Je vais pouvoir éliminer deux gêneurs. Je sors par la double porte. Encore un escalier et un garde. Il ne m'a pas repéré, je m'accroupis et vise la tête(4)... Piiut,piiut, piiut, il tombe. Je dévale alors l'escalier, me retourne pour vérifier que personne ne se trouve dans mon dos. J'ouvre une autre double porte. Je fais quelques pas et m'arrête net. De nouveau un garde, de dos cette fois. Il se gratte. Tant pis pour lui : piiut(5). Il lâche une carte magnétique. Je fais


5

une petite ronde pour nettoyer le coin (6&7), puis me poste devant une lourde porte


6

métallique. Je l'ouvre et me recule un peu. Trois gardes commencent à ouvrir le feu. Vite, un pas sur le côté me permet de les ajuster (8). Terminé, je rentre dans la pièce, une console s'y trouve. J'appuie sur un bouton, une porte s'ouvre au loin (voir croquis ci-dessous). Je me dirige rapidement vers une seconde porte métallique



(9), je l'ouvre et me hâte de passer la porte ouverte à l'aide de la console avant qu'elle ne se referme. Stop ! j'ai vu le canon d'une arme (10). Aucune réaction : piiut


10

piiut... ces deux-là n'ont rien vu venir ! Je prend le KF7 en main... Bel engin, tout de même ! J'explose quelques casiers pour me fabriquer une planque (11). Aussitôt, quatre gardes arrivent, je me réfugie dans ma planque et les abats (12). Le passage d'un ou deux


12

scientifique rend ce travail quelque peu délicat. Une fois la

situation revenue dans l'ordre, j'ouvre une autre porte métallique (13), prêt à déguerpir et à me réfugier dans ma planque.



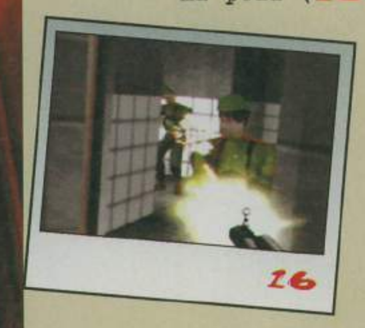
Bingo ! Trois soldats foncent sur moi en crachant du plomb ! Je me repositionne et les attends patiemment. Un... deux... et... trois balles dans la tête (24) et les voilà définitivement calmés ! Je



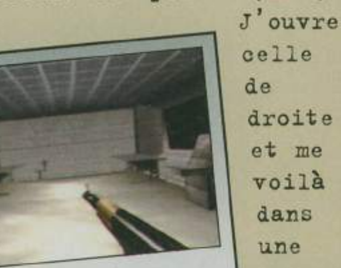
passe la porte pour me retrouver dans un énorme couloir. Une porte à droite, une autre à gauche un plus loin. Je les emprunte l'une après l'autre en sommant les chercheurs en blouses blanches de déguerpir du coin. J'ouvre la porte du fond. Tiens, c'est interdit aux agents secrets (25) ! Ben, voyons ! J'ouvre la porte, je tire une rafale dans le couloir devant moi et me planque sur le côté de la porte. J'attends mes adversaires. Ils ne



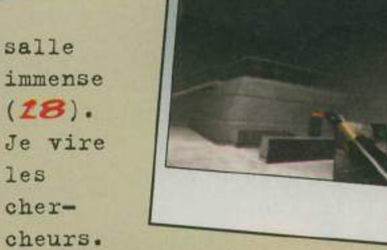
se font pas attendre : une petite dizaine de types se bousculent pour avoir ma peau (16).

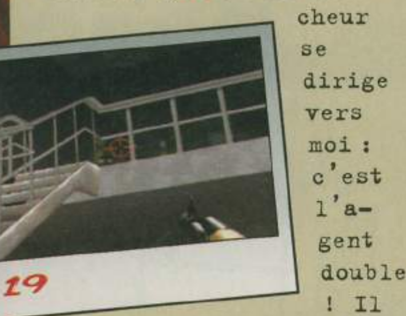


Flatteur, mais dangereux ! Je les aligne sans grande difficulté. Le chemin nettoyé, je m'engouffre dans la pièce qui est devant moi. Deux consoles contrôlent l'ouverture des portes (17). J'ouvre celle de droite et me voilà dans une



salle immense (18). Je vire les chercheurs. J'aligne quatre gardes, postés sur des balcons (19). Un chercheur se dirige vers moi : c'est l'agent double ! Il me remet un petit appareil qui me permettra de décoder l'accès à la salle où se trouvent les fûts (20). Je retourne dans la salle des consoles



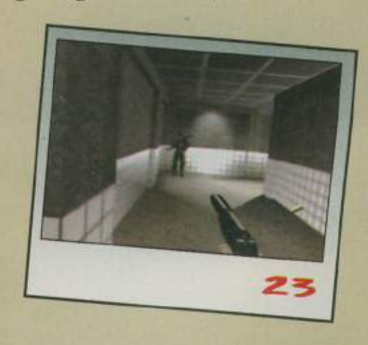


ouvrir la porte de gauche et me dirige vers quelques caisses de munitions. Deux gardes s'y trouvent (21)... Taratata ! Efficaces mais pas discrets, voilà que débarquent quelques amateurs de plomb (22). Posté derrière mes





caisses, je suis en partie protégé du feu ennemi. Je monte un escalier. Au détour du premier couloir, deux soldats sont postés. Le silencieux en main, je m'en occupe (23). Un peu plus loin, deux



gardes me cherchent des noises... Je recule un peu, me mets à couvert et refais cracher le silencieux (24). J'évacue toutes les salles. Je remonte un

couloir, deux gardes sont dos à moi. Han, han ! Je commence par me charger de celui qui est à droite (25) puis de celui qui est à gauche. Je me retrouve devant une lourde porte métallique. J'utilise le décodeur. Il fonctionne ! La porte s'ouvre (26). Les fûts sont là ! Je descends l'escalier en trombe et pose mes mines sur chacun des fûts (27). Enfin prêt pour tout faire péter ! Voilà 006, nous discutons un moment (28), mais nous sommes interrompus par le son strident d'une sirène d'alarme. La pièce se remplit d'une dizaine de gardes. Je me replis légèrement vers le tapis roulant. 006 ouvre le feu. Il est bientôt encerclé. Je ne peux pas changer d'arme... je suis prêt à faire exploser les fûts. 006 semble condamné... J'ai dix secondes pour me décider (29). Je fais tout exploser en espérant que l'effet de surprise permettra à 006 de s'enfuir (30). Peine perdue, le type qui le tenait en joue, l'abat. Je m'enfuis, enrageant de ne pouvoir faire cracher mon arme. Ils sont vraiment trop nombreux (31)...

24

25

26

27

28



2

30

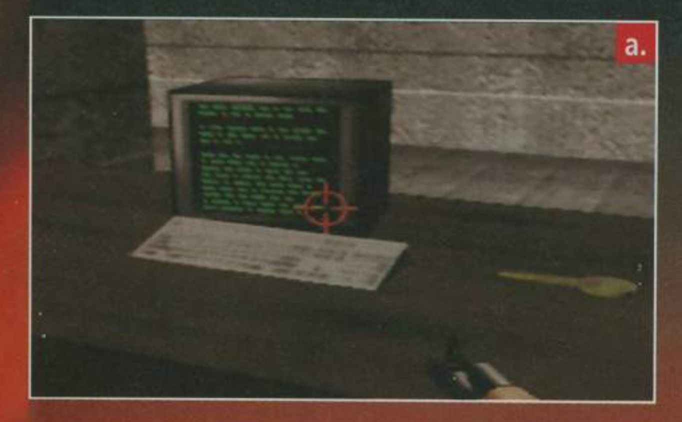
31

7 STAGE 3 RUNWAY

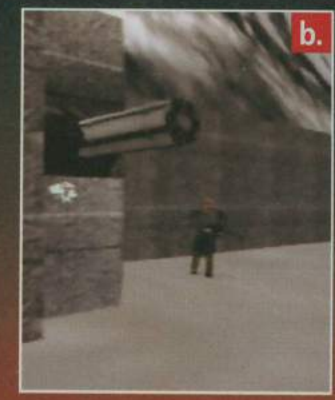
Objectifs



a. Récupérer la clé du bi-plane.
b. Détruire les mitrailleuses.
c. Détruire le lance-missiles.
d. S'enfuir en avion.



a.



b.



c.



d.

Le char

Veillez à toujours tenir le canon du char en face de la route afin d'éviter de vous emmêler les pinceaux dans l'action. Pensez à ralentir avant de tirer sur un de vos objectifs, vous viserez mieux et plus efficacement que si vous tentez de tracer tout en tirant.

Cher James, ci-joint tu trouveras un plan assez détaillé de ta mission ainsi que quelques photos. Elle est assez simple. N'oublie pas que tu possèdes le "permis de tuer". Au fait, je te rappelle — je connais ta distraction — qu'il faut que tu détruises ces pages dès que tu en auras pris connaissance.

A. Dans le hangar

Tu pourras surprendre un soldat dans le hangar. N'oublie pas de ramasser les mines à retardement même si elles ne sont pas utiles pour finir la mission.

B. Mets ton cache-nez

Fais-toi discret et sors ton nez dehors en empruntant le tapis roulant. Un autre garde fait une ronde. Pas de problème pour toi, il est seul.

F

Fin

H

G

C. La clé de l'avion

Applique la tactique que tu as élaborée.



D. Le tank



James, rends-toi au point D (voir plan). Tu pourras squatter un char ennemi. Sa cuirasse te protégera un peu plus du feu ennemi mais ne traîne pas et remplis rapidement tes objectifs.

E. Boum le bidon !

Amène le char vers le point E et ajuste ton tir sur un premier bidon d'essence, signalé par la croix rouge sur le plan. Cela te permettra d'ouvrir le chemin. Tourne ton canon vers la droite et détruis l'autre bidon d'essence (l'autre croix rouge). Longe ensuite le mur et détruis la première mitrailleuse.



F. Boum le lance-missiles

Ajuste ensuite le lance-missiles et tire légèrement plus bas afin de ne pas rater ton coup. Attention avec tes missiles ! L'avion qui te permettra de t'échapper n'est pas loin...



D E A Début B C

G. Les bunkers

Va jusqu'au point G, ajuste le bunker situé sur ta droite, il abrite la deuxième mitrailleuse. Tire toujours un peu plus bas que la cible afin de ne pas rater ton coup. Occupe-toi ensuite du bunker situé sur ta gauche. Même traitement que pour les autres.



H. Z'avez vot' passeport ?

Descends vite du char et cours jusqu'à l'avion. Attention, il est fort possible qu'un soldat ou deux traînent dans le coin. Prends le temps de les éliminer si tu es encore assez vaillant. Sinon, ouvre le plus vite possible la porte de l'avion, décolle... et bon voyage !



007 STAGE 4 SURFACE

Objectifs

a. Éteindre l'ordinateur de communication.
b. Récupérer la clé du coffre.
c. Voler les plans des bâtiments.
d. Pénétrer le bunker par le conduit d'aération.


a.


b.


c.


d.

Speede-toi !

Pour ne pas rencontrer de difficulté sur cette mission, il suffit de ne jamais s'arrêter ou, tout au moins, d'éviter de tourner en rond. À l'aide de ce plan, plus de problème ! Ne prenez pas la peine de vous rendre vers les deux chalets situés les plus à droite du plan. Une caméra pourrait vous repérer et déclencher un système d'alarme. Vous vous retrouveriez avec un commando spécial à vos trousses (ces petits malins sont bougrement agressifs et portent le gilet pare-balles). De même, ne tentez pas de pénétrer dans le bunker par la porte (l'entrée est située à côté de la piste d'atterrissage prévue pour l'hélicoptère), vous actionneriez le système d'alarme automatiquement.





James, voici un plan de la région de Severnaya. Tu trouveras l'emplacement des bâtiments à explorer pour mener à bien ta mission. Suis scrupuleusement les indications du plan et ne te détourne jamais de ta mission. Va savoir combien de soldats peuvent te tomber dessus ! Comme d'habitude, sois précis et rapide. Dernier détail, ne détruis pas ce plan, il te resservira.

A. Les bronzés font du ski

Commence par te poster juste devant ce premier chalet et prends le fusil sniper. Explose les fûts d'essence afin de te débarrasser des deux premiers gêneurs sans risque. Mais tu peux aussi leur tirer dessus directement.



B. Chez l'habitant

Élimine les « habitants » pour récupérer la clé du chalet signalé par le point C sur le plan. Tu trouveras aussi un lance-grenades et quelques munitions. Utilise-les à bon escient !



C. Un coffre très fort

Dans cette pièce se trouve la clé du coffre contenant les plans du bunker. Ne t'attarde pas et dirige-toi vers l'antenne (signalée par le point D sur le plan).



D. Débranche !

Il suffit d'éteindre l'ordinateur. Cette pièce n'est pas gardée... Opère néanmoins toujours rapidement et ne t'attarde pas trop longtemps dans cet endroit.





E. Attention à ton brushing

Ta mission touche à sa fin. Rentre dans la première cabane à gauche et récupère les plans dans le coffre et hâte-toi d'aller au conduit de ventilation (point F sur le plan).



F. La délivrance

Ne perds pas de temps et détruis les quatre cadenas. Deux balles suffiront pour exploser chacun d'eux.

BUNKER 1

Objectifs



a. Détruire les caméras de surveillance.
b. Copier la clé Goldeneye et jeter l'originale.
c. Forcer Boris à activer l'ordinateur.
d. Pirater les données de l'ordinateur.
e. Photographier l'écran vidéo.


a.

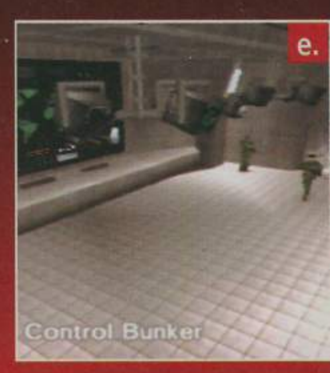

b.


c.


d.

Silence, on tue !

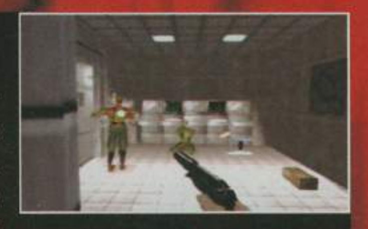
Un conseil, usez et abusez de votre PP7 silencieux jusqu'aux derniers moments de la mission. De la sorte, vous n'aurez jamais à affronter plus de deux ou trois soldats à la fois. Une broutille pour un agent secret de votre étoffe ! Autre détail, tirez sur l'objectif de la caméra pour la détruire du premier coup. Ne prenez aucun risque pendant la partie, il vous faut suffisamment de points de vie pour la fin de la mission qui vous en coûtera forcément. Il faut, en effet, passer en force, ce qui n'est pas un problème si vous suivez scrupuleusement les conseils qui suivent.



e.

J'espère, mon cher James, que tu n'as pas perdu le plan du bunker. Ce serait bien dommage car les emplacements des caméras à détruire y sont signalés. Ne reste jamais plus de deux secondes en face de l'objectif, l'alarme se déclencherait automatiquement, rameutant un commando armé jusqu'aux dents.

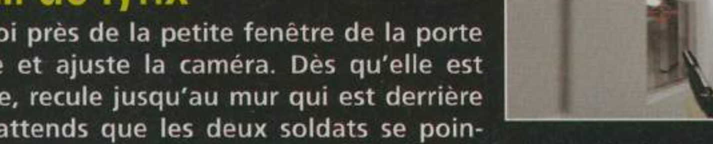
A. Surprise !



Dès l'ouverture de la porte, vise le premier soldat en pleine tête. N'oublie pas le second qui va se ruer vers l'alarme. Ensuite, ferme impérativement la porte derrière toi, le bruit des combats qui vont suivre te placerait en mauvaise posture.

Fin

B. Œil de lynx



Place-toi près de la petite fenêtre de la porte blindée et ajuste la caméra. Dès qu'elle est détruite, recule jusqu'au mur qui est derrière toi et attends que les deux soldats se pointent. Tu pourras les éliminer sans difficulté si tu vises près de la tête. L'un d'eux est muni de la clé permettant d'ouvrir le sas de sortie.

C. Sur la pointe des pieds



Jette un coup d'œil sur ta gauche en sortant de la salle puis descends l'escalier. Décale-toi légèrement sur la gauche et abats le garde qui se trouve à côté d'une caisse. Si tu le manques, mets-toi à couvert et attends-le.

D. Pris en tenailles





Va au bout du couloir puis recule rapidement. N'hésite pas à remonter tout le couloir jusqu'au point C, afin de pouvoir te mettre à couvert dans l'escalier. Trois soldats viennent t'agresser. L'un d'entre eux possède la clé de la salle des ordinateurs. Toujours à l'aide du silencieux, tu es à la bonne place pour les abattre sans risque.

E. Silence, on tourne !

Place-toi comme te le montrent les photos pour détruire les deux caméras. Trois autres soldats se trouvent à l'endroit signalé par des croix sur le plan. Tu n'es pas forcé d'aller les éliminer, ils sont suffisamment loin pour ne pas t'entendre si tu utilises ton silencieux.





F. Haut les mains, peau de lapin

Positionne-toi comme te l'indique la photo. À cet endroit, il t'est possible d'abattre au moins un soldat d'une balle dans la tête et de blesser (voire de tuer) le deuxième. Un troisième soldat ouvre la porte. N'hésite pas à vider ton chargeur. Si tu te sens faiblir, recule dans le couloir et attends que les soldats viennent gentiment vers toi.

G. La bonne position

Descends les escaliers et poste-toi contre le mur d'en face (une fois de plus, comme indiqué sur la photo). C'est la position idéale pour abattre les trois soldats. Attention au premier, il tire avec deux armes à la fois et fait preuve d'une grande vivacité ! Profite de ta position pour abattre le garde posté derrière la baie vitrée et pour détruire la caméra. Si tu as du mal à viser, reporte cette action à un peu plus tard. N'oublie pas de prendre la photo de l'écran.





H. À quatre pattes sous l'escalier.



De ce poste, élimine ce soldat d'une balle, dans la tête si possible. Deux autres arriveront assez rapidement. Tu peux leur tirer dans les jambes puis te remettre à couvert dans le petit recoin marqué d'un point G sur le plan. De la sorte, tu pourras les achever sans prendre de risque.

I. Pirate !





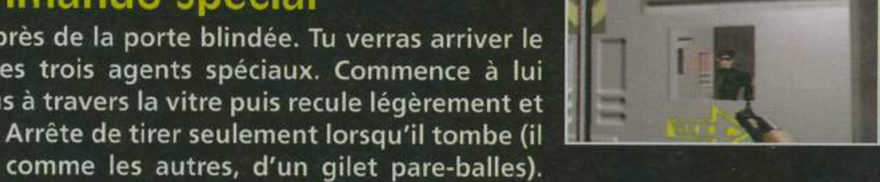
Il est temps de te préparer à utiliser ton KF7 ! Prends la clé Goldeneye (Goldeneye key). Munis-toi de ton analyseur de clé (key analyser). Une fois cette dernière copiée, appuie de nouveau sur la gâchette pour jeter la clé originale. Reste près de Boris, le programmeur, afin qu'il ne s'échappe pas. Avec tes arguments convaincants, tu le conduiras à la salle des ordinateurs.



J. Sale cafteur !

Une fois dans la salle des ordinateurs, munis-toi de ton « voleur de données » (datathief) et attends que Boris connecte l'ordinateur. Ce faisant, il active un signal d'alarme. Copie vite les données. Lorsqu'un bruit électronique retentit, tu peux prendre ton KF7 en main... Ça va chauffer !

K. Commando spécial





Poste-toi près de la porte blindée. Tu verras arriver le premier des trois agents spéciaux. Commence à lui tirer dessus à travers la vitre puis recule légèrement et achève-le. Arrête de tirer seulement lorsqu'il tombe (il est muni, comme les autres, d'un gilet pare-balles). Attends patiemment les deux autres pour leur offrir le même traitement puis redescends l'escalier. Reste à couvert et ne rentre pas tout de suite dans la grande salle. Prends soin d'en éliminer au moins un, voire deux autres (ils déboulent par vague de trois). Fonce ensuite dans le couloir. Monte rapidement les escaliers. Attention, deux soldats gardent la sortie ! Élimine-les au passage en les arrosant copieusement de plombs. Ouvre la porte... Ta mission est terminée.

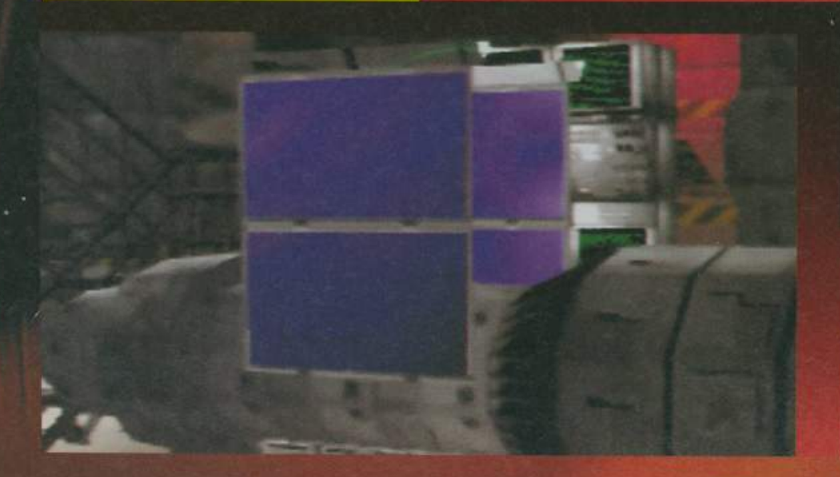


7 STAGE 6 LAUNCH SILO



Objectifs

a. Poser des bombes dans chaque zone de recherche.
b. Photographier le satellite.
c. Récupérer les données télémétriques.
d. Récupérer les circuits intégrés du satellite.
e. Réduire au maximum la perte des civils.





Les zones de recherche

Ce niveau est composé de plusieurs étages qui ont, chacun, une zone de recherche dans laquelle vous devrez poser une charge de plastique. Vous y trouverez un passe permettant d'ouvrir la porte blindée qui mène à l'étage suivant. Un chercheur possède cette clé et la laisse tomber au sol dès qu'il commence à paniquer. Aussi, ne perdez pas vos moyens si vous ne la dénichez pas tout de suite, elle est forcément dans la pièce. C'est aussi dans ces zones que vous récupérerez les circuits intégrés. Il y en a quatre en tout. Les deux premiers se trouvent dans la première zone de recherche, le troisième dans la deuxième zone et le dernier dans la troisième. Ces circuits sont posés à même les éléments du décor. Les données que vous devez récupérer sont détenues par le scientifique qui se trouve à droite lorsque vous entrerez dans la troisième zone de recherche. Enfin, le satellite à photographier est situé dans la quatrième zone de recherche. Inutile de chercher un passe pour sortir de cette dernière zone, la porte n'est pas verrouillée. N'oubliez pas de poser une charge plastique à chaque étage.











Un final au rythme d'enfer

Lorsque la fin est proche, Ouromov somme les soldats de vous tuer. À ce moment, foncez à la poursuite d'Ouromov tout en tirant sur les soldats afin qu'ils ne bloquent pas votre progression. Dans la course, il se peut que vous récupéreriez la mallette d'Ouromov (un petit détail sans importance). N'essayez pas de coincer ce dernier, il s'échappe quoi qu'il arrive. L'essentiel est d'arriver à se frayer un chemin jusqu'à l'ascenseur, ce qui, dans le feu de l'action, n'est pas toujours évident. Avec les conseils donnés ci-après, vous devriez néanmoins arriver en bonne condition physique pour la fin de la mission. Ce niveau réclame tout de même un certain entraînement. Vous voilà prévenu.

Le journal secret de James Bond Mercredi 29/10/97

Cette fois, j'ai bien failli y passer. Je me demande encore comment j'ai pu me frayer un chemin à travers toutes ces balles. Enfin, voilà je suis là, miraculeusement en vie... il ne me reste que l'écriture comme exutoire.

La mission commence mal. Je suis déjà repéré et je n'ai que huit minutes pour accomplir mes tâches et, si possible, rester en vie. Je me précipite vers la première porte blindée. Deux soldats sont là, j'ai juste le temps de viser le premier à la tête (1). Il s'écroule alors que le second me charge. Je me replie légèrement, l'ajuste et c'en est fini pour lui aussi. Je monte un escalier, le couloir tourne vers la gauche. Pas le temps de respirer, un nouveau soldat arrive (2) puis un deuxième. Je me protège en collant le mur et attends la fin de sa rafale de plombs pour vider mon chargeur. Je risque un œil dans le couloir, un troisième soldat, caché par une caisse métallique, m'ajuste. Trop tard pour lui(3). Au bout du couloir à gauche, j'ouvre une porte et me


1

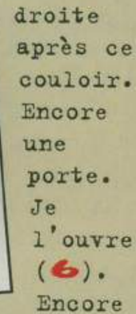

2

3

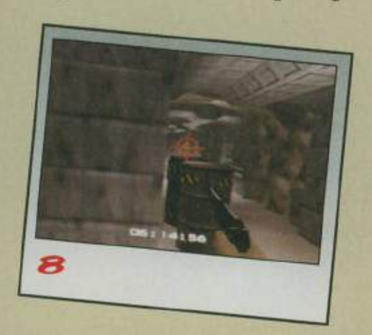
retrouve dans la première zone de recherche. Je me dirige vers le pilier qui est sur ma droite et me retrouve nez à flingue d'un soldat (4). Aussi surpris que moi, il n'a cependant pas la détente rapide. Je pose ma première charge de plastique, récupère le passe et les deux circuits intégrés. Je grimpe l'escalier et ouvre la porte. De nouveau un couloir. Un soldat me tourne le dos (5). Piiut, piiut... Je tire sur le mur d'en face. Un autre soldat se pointe en courant, je le refroidis et prends à droite après ce couloir. Encore une porte. Je l'ouvre (6). Encore un soldat : piiut... Je poursuis ma course contre la montre. Moins de sept minutes. De nouveau une porte et derrière... oups ! Trois soldats tirent déjà sur moi. Je me replie sur le côté (7). Ils arrivent. Je les aligne l'un après l'autre. Encore un escalier et une bifurcation à gauche. Humm ! quelques fûts d'essence. Dangereux tout ça ! Je m'aventure doucement, en biais, pour observer ce qui m'attend derrière : deux soldats cachés par deux caisses métalliques. J'en vise un, puis l'autre (8). Ils ne font pas long feu. Au bout de ce couloir, une porte blindée. Je l'ouvre. Un soldat me voit et me met en joue. Six balles le mettent hors combat (9). Un autre arrive par la droite. Pas le temps de recharger... Je tire ma dernière balle, le blesse. Je recharge avant de l'abattre froidement avec un rictus de satisfaction. La place est libre. Je pose une nouvelle charge de plastique, récupère un troisième circuit intégré puis un passe. Je m'envole vers une nouvelle porte. À peine ouverte, me voilà face à trois soldats (10). Pas question de jouer les chauds, je retourne d'où je viens et les attends. Je me précipite dans le couloir et me colle au mur de gauche. Un soldat vient du couloir de droite, je l'anesthésie (11). Je me plaque maintenant au mur de droite. Un autre est protégé par une caisse métallique. Je l'endors (12). J'ouvre la porte qui se trouve derrière le cadavre qui s'évapore (tiens, tiens !). Un soldat se gratte le pied et je lui explose la tempe (13). Je fais demi-tour. Il est temps de changer d'arme. Mon KF7 en main, j'ouvre une porte et tire. Deux soldats tombent (14). Je mitraille la porte en face de moi. Elle finit par s'ouvrir me dévoilant


4


5

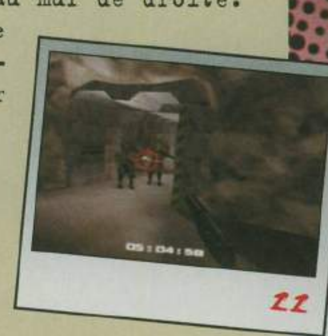

6

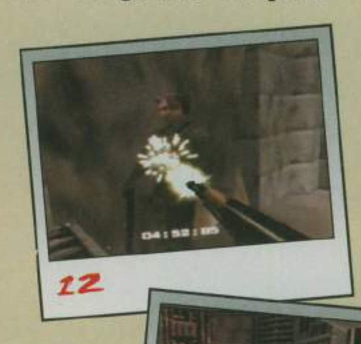

7


8


9


10


11


12

13

GOLDENEYE 007


14

une petite dizaine d'acharnés aux sales têtes. Je fais le ménage dans ce coin sans être plus inquiété que cela (15). Je tire quelques balles sur l'escalier que je distingue au loin


15

(16). Bingo ! En voilà d'autres qui dévalent l'escalier. Je m'en charge (17). Je monte l'escalier... Une nouvelle bifurcation à gauche. Trois soldats me font plus ou moins face. Je tire dans le tas et les explose. Un malheureux sort de la zone de recherche pour tenter de m'expliquer la vie. Je l'envoie dans un monde meilleur. J'explore rapidement la zone de recherche et récupère le quatrième circuit intégré ainsi que les données informatiques sans oublier l'indispensable passe. Je grimpe l'escalier et... oups ! J'allais oublier : je plastique le mur. J'ouvre la porte.

16

17

Qu'est-ce qu'il peut bien encore m'arriver ? Au loin du couloir, j'aperçois une caisse métallique derrière laquelle se cache un soldat (18). Je l'élimine sans tarder. Un deuxième arrive de la droite : je le descends. Un troisième vient de la gauche. Le malin fait une roulade et se cache derrière la caisse. On ne me la fait pas ! J'attends qu'il se lève et l'abats. La voie


18


19

semble libre. Je vais vers la gauche, ouvre la porte. Un gilet pare-balles endommagé est abandonné par terre (19). Je l'enfile et me dirige vers la porte d'en face. Un soldat garde une passerelle (20). Je fais trembler mon kit vibration (heu, pardon, je voulais dire mon KF7). J'ouvre la porte d'en face et rebrousse chemin vite fait. Je me positionne juste avant la première porte et "snipe" vers les soldats planqués


20

derrière leurs caisses métalliques (21). Du calme, avec un peu de patience, je me les fais tous ! Moins de trois minutes, le temps passe trop vite quand on est occupé. Une fois le passage dégagé, je grimpe les escaliers. De nouveau le couloir bifurque à gauche et une fois de plus quelques soldats m'agressent. Ma technique marche du tonnerre (22). Une rafale de plombs, je me protège à l'aide des murs : une rafale... encore une autre... et plus de soldats ! J'ouvre la porte, me voici devant le satellite. Rapidement, je sors mon appareil jetable. Clic, clac, l'affaire est dans le sac ! Je pose ma dernière charge de plastique sur le mur et je grimpe l'escalier. Une sale surprise m'attend derrière la porte : Ouromov — il est bien entouré le salaud ! (23) Plus le temps de me


21

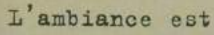

22



23

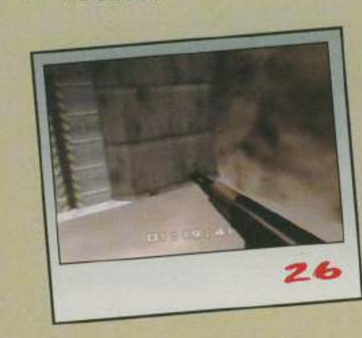
poser de questions. Je fonce en tirant vers lui. Je me fraie un chemin à grands coups de plombs à travers tous ces soldats.





L'ambiance est gore à souhait. Je file sur la gauche, je passe une porte, en ouvre une autre, blesse deux soldats au passage, refile vers la gauche... En face des ordinateurs (24), je vais à droite, me retrouve dans une pièce apparemment circulaire (25). Je file à nouveau à droite. Presque tout de suite, un passage s'offre à moi sur la droite.





L'ascenseur est là (26) ! Sans réfléchir je m'y engouffre.

Finishhh, waou !!! Et vas-y : j'fais tout péter ! (27, 28, 29).



7 STAGE 7 FRIGATE

Objectifs



a. Sauver les otages.
b. Désamorcer la bombe de la salle des commandes...
c. ...et de la salle des machines.
d. Poser un mouchard sur l'hélicoptère.









Prenez votre temps...

Ne soyez pas speed et prenez le temps de vous cacher si vous ne vous sentez pas à l'aise dans une confrontation. Dans tous les cas, utilisez votre arme en silencieux pour ne pas ameuter tout le bateau. La méthode qui suit semble être la plus sûre, la plus rapide et la plus efficace. Vous arriverez souvent derrière vos ennemis. Un avantage à ne pas gâcher. Alors, si le cœur vous en dit, suivez les lettres... à la lettre !

James, tu trouveras sous la semelle de tes chaussures le plan détaillé du bateau, du pont jusqu'à la salle des machines. Attention à tes tirs lorsque tu te trouves dans les salles où se trouvent les bombes ! Prends garde à ce que tes gouttes de sueur n'effacent pas mes précieux indices... Good luck !

A. Dans le dos !

Pour commencer, rends-toi au point signalé par un A sur le plan. Un premier terroriste te tourne le dos. Vise sa tête et prépare-toi à réceptionner deux autres abrutis.



B. Coucou !

Descends l'escalier puis fais-toi remarquer et place-toi comme indiqué sur la photo. Cette position te procure la meilleure défense. Tu peux, poussé par ton désir suicidaire (je te connais bien !) aller au devant du danger. En cas de problème, pense à revenir au point B. Six à sept adversaires devraient te chercher des noises (tout dépend de ton habileté à viser juste.



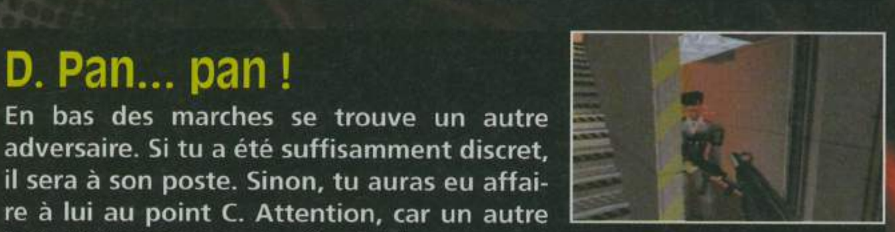


C. Vas-y moussaillon !

Si tu n'as pas abattu sept adversaires entre les points B et C, tu devrais trouver un terroriste à son poste de garde. Descends-le en lui tirant une balle en pleine tête. Ne t'approche pas trop de l'escalier, un autre soldat est posté en bas des marches et t'attend. Élimine-le sans bavures.

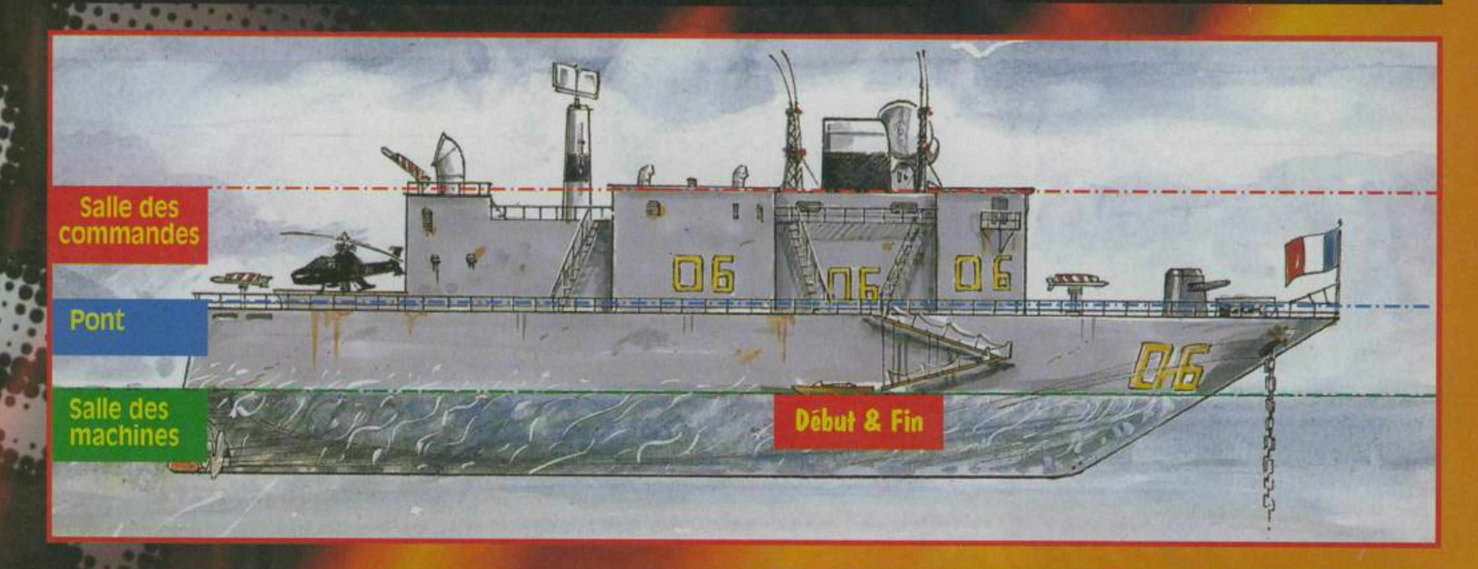






D. Pan... pan !

En bas des marches se trouve un autre adversaire. Si tu a été suffisamment discret, il sera à son poste. Sinon, tu auras eu affaire à lui au point C. Attention, car un autre terroriste se trouve derrière lui !



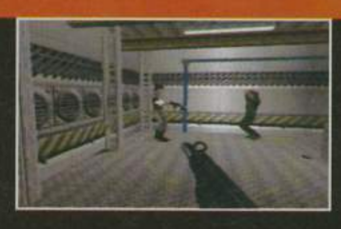
E. Sournoisement vôtre !

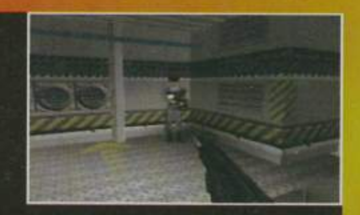




Faufile-toi jusqu'au point E et ouvre la porte. Place-toi comme sur la photo pour pouvoir éliminer sans problème le premier soldat. Ensuite, élimine les deux autres gêneurs d'une balle en pleine tête. En cas d'échec, attends-les en haut de l'escalier qui te permet de descendre dans cette salle. Ils ne tarderont pas à venir et seront des proies faciles.

F. Pas de quartier !





Recharge ton arme avant de te diriger vers le terroriste qui tient en joue l'otage. Abattre cet idiot ne sera pas difficile. Tourne-toi tout de suite après sur la droite pour ajuster un autre soldat mieux armé et plus dangereux.



G. Désamorce !

Monte l'escalier et rends-toi au point G. Utilise le désamorceur (bomb defuser) pour rendre la bombe inoffensive.



H. Fais-leur bouffer du plomb



Recharge ton arme et ouvre la porte (point H sur le plan), deux soldats vont te faire face. Arrose-les d'un tir fourni pour t'en débarrasser.

Q A S U V W
P X R T
Salle des commandes

L K M J
C B
Pont

G H I N D
F E O
Salle des machines

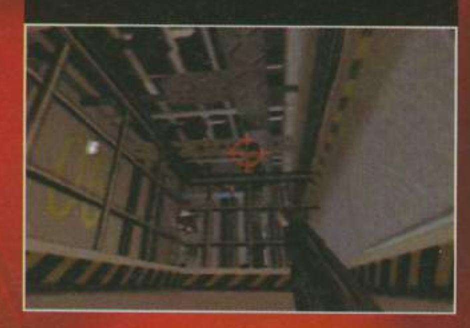
I. Une balle dans la tête

Avance vite jusqu'au point I. Attention, deux autres soldats vont descendre l'escalier. Mieux vaut les attendre pour les flinguer sans risque.



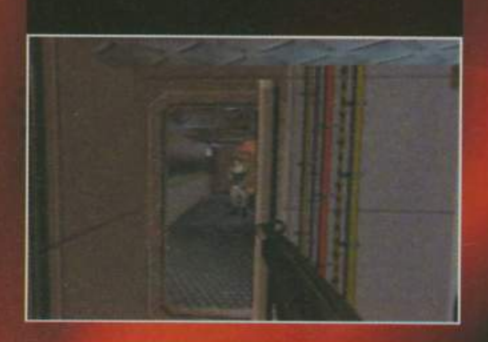
J. Le moonwalk

Remonte l'escalier à reculons. Tu devrais te trouver en bonne position pour éliminer deux autres terroristes. Si tu rates tes cibles, replace-toi au point I et attends-les en bas des marches.



K. Et ça continue...

Gare en ouvrant cette porte, un ou deux soldats devraient se trouver derrière. N'hésite pas à te décaler sur la droite pour que la porte te protège de leurs tirs.





L. Hélicoptère

Ouvre le rideau de fer du hangar. L'hélicoptère est juste devant ton nez. Prends ton mouchard (tracker bug) et colle-le sur l'hélico.



M. Le retour

Attention en revenant vers l'escalier. Un ou deux terroristes montent pour te régler ton compte. Selon le temps que tu mets, ils se trouveront dans l'escalier ou dans le couloir.



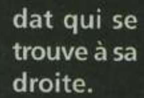
N. Finish him !

Recharge ton arme avant d'ouvrir la porte au point N. Un terroriste tient un otage en joue. Règle-lui son compte... à bout portant.



O. Dans le dos (bis)

Agis vite ! Le terroriste est de dos... Envoie-le bouffer les pissenlits par la racine tout en te méfiant de l'autre soldat qui se trouve à sa droite.





P. Du sang sur le gun

Remonte les escaliers jusqu'au point P. Une fois de plus, il faut tirer à vue pour sauver l'otage. Pense à recharger juste après cette sale besogne.



Q. Faut que ça gicle !

Même traitement que le précédent... en plus expéditif, s'il te plaît (enfin, si tu peux).



R. The punisher

Derrière cette porte se trouve de nouveau un méchant terroriste que tu vas punir.



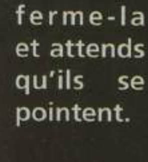
S. L'ambidextre

Cet adversaire possède une arme dans chaque main. Sois particulièrement vif et précis.



T. Ferme-la pour une fois !

Occupe-toi de ces deux mecs-là aussi rapidement que tu le peux. Si tu rencontres des problèmes, protège-toi à l'aide de la porte. À la rigueur, ferme-la et attends qu'ils se pointent.





U. L'ambidextre 2

Certes, il est seul... Mais prends garde tout de même car il a une arme dans chaque main et il est redoutable.



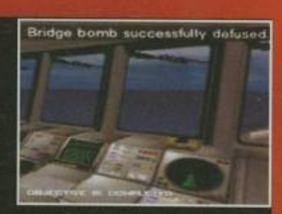
V. Ball-trap

Ouvre la porte et concentre-toi uniquement sur le terroriste qui menace l'otage. Élimine-le d'une rafale de plombs puis recule... Les autres terroristes vont arriver un à un et tu ne risques pas de faire sauter la bombe en tirant dans tous les sens.



W. Sueurs froides

Le chemin est libre maintenant. Tu peux tranquillement désamorcer la bombe à l'aide de ton « désamorceur » (bomb defuser).



X. Les naufragés du Bounty

Rends-toi au point X pour rejoindre rapidement ton petit bateau. Voilà du beau boulot, propre, net et sans bavures. Félicitations !



7 STAGE 8

SURFACE 2

Objectifs



a. Détruire les caméras de surveillance.
b. Couper la communication avec le bunker.
c. Détruire l'hélicoptère Hound MI 4.
d. Rentrer dans le bunker.


a.


b.


c.


d.

Speed 2

Comme pour la mission Surface 1, il est préférable de ne pas s'arrêter longtemps au même endroit. D'autant plus que les ennemis sont, ici, plus rapides. De même, essayez de vous trouver toujours derrière les caméras de surveillance pour avoir le temps de les ajuster sans être paniqué.

Mon petit James, si tu n'as pas jeté le plan de la région de Severnaya, il est temps de le sortir à nouveau. Dans cette enveloppe, tu trouveras les indications nécessaires pour mener ta mission à bien. Tu peux, cette fois, avaler ce plan, une fois ta mission accomplie.

A. Trois contre un

Très vite, trois soldats viennent vers toi. Tu ne devrais pas avoir de grosses difficultés à t'en débarrasser. N'oublie surtout pas de ramasser leurs armes (le klobb).



B. Viens à la maison...



Contourne le chalet par la gauche pour exploser la première caméra. Ensuite, ouvre la porte et élimine le soldat qui se trouve à l'intérieur du chalet. Il possède la clé qui permet d'ouvrir la porte de la salle où se trouve le matériel de communication.



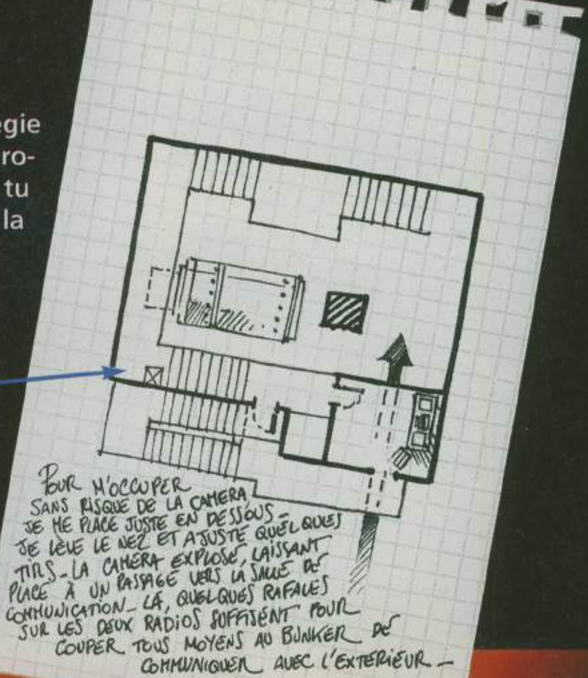


C. Sous l'antenne

Ici, un peu de stratégie s'impose... Sors ton croquis : la tactique que tu as mise au point est la bonne.







D. Par derrière !

Longe les sapins par la droite pour te retrouver derrière la caméra. Ne prends point de risques inutiles.

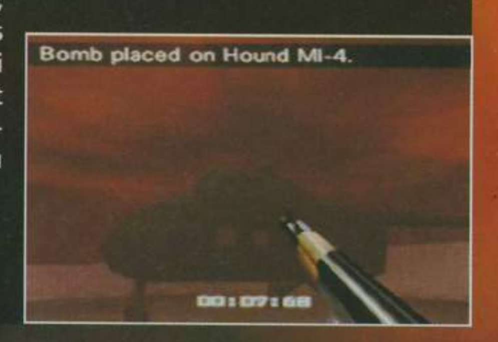
E. La dernière

Tu peux exploser la caméra qui se trouve juste derrière ce chalet. Je te le repète encore une fois, ne t'attarde pas dans ce coin, ton after-shave te trahit et attire toujours du monde.



F. Comme dans les films

Place ta mine à retardement sur l'hélicoptère et dirige-toi vers le point G. Je sais que tu ne résisteras pas à l'envie de voir exploser l'engin. Méfie-toi, alors, des soldats qui pourraient venir admirer le feu d'artifice.



G. Un héros pas très discret



Oups ! désolé James, il ne fallait pas rentrer dans le bunker (excuse-moi, mais je viens juste de le réaliser). En fait, il aurait peut-être été préférable que tu voles l'hélicoptère. Bon, ne t'inquiète pas, je vais faire mon possible pour que tu reçoives des instructions béton pour te sortir de ce pétrin.

STAGE 9 BUNKER 2

Objectifs



a. Récupérer une liste et un document.
b. Récupérer la K7 vidéo.
c. Détruire les caméras de surveillance.
d. Récupérer le dossier rouge.
e. Sortir du bunker avec Natalya.


a.


b.


c.


d.

Chaud... très chaud !

Ce niveau est l'un des plus difficiles. La première partie réclame de l'entraînement et un peu d'accoutumance. Utilisez le moindre recoin (dans le peu d'espace que vous aurez) pour vous protéger des tirs. Surtout ne paniquez pas si vous prenez une ou deux balles... L'essentiel est de ne jamais se laisser déborder. Pour cela, n'hésitez pas à aller au devant d'un ennemi pour l'abattre. Mieux vaut être blessé mais être sûr de ramasser des munitions que de se battre contre quatre ou cinq soldats sur deux fronts. Une fois que vous posséderez le PP7 silencieux, tout ira beaucoup mieux pour vous. Alors ne soyez pas découragé par le démarrage, c'est la seule difficulté de ce niveau.


e.

Humm, James, tu vas rire, mais... comment dire... Bon, voilà, je sais qu'il faut que tu te sortes de ce pétrin, mais si tu pouvais aussi, pendant que tu y es, nous ramener la charmante Natalya, ce serait très, très... british ! Regarde au verso du plan que je t'ai envoyé : l'architecture du bunker est légèrement modifiée mais le principal t'est déjà familier.

A. Le prisonnier



James, n'oublie pas tes fabuleux gadgets (qui nous coûtent une fortune, d'ailleurs). L'aimant très puissant, qui se trouve sur ta montre peut, par exemple, te permettre d'attraper les clés de ton cachot. Attends que le garde soit proche de la porte pour l'ouvrir et saute-lui sur le râble. Deux manchettes devraient suffire à l'endormir. Toujours grâce à l'aimant tu peux aussi, récupérer des couteaux. Ils se trouvent sous la grille, juste à droite en sortant de ton cachot. À mon avis, ils ne te seront pas très utiles. Enfin, sait-on jamais...









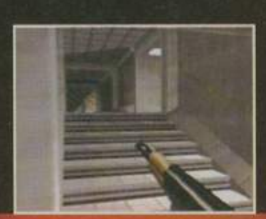


B. Ça va chauffer !

Place-toi derrière la porte et observe à travers la vitre... Un soldat va arriver, se rendre dans la pièce de gauche puis sortir et ouvrir la porte qui est en face. Une fois que cette dernière se referme, et seulement à cet instant, ouvre la porte, prends la première à gauche et rends-toi jusqu'à l'escalier. Décale-toi légèrement sur la droite. Tu devrais voir un soldat de dos (et un autre au bout du couloir). Attends qu'il soit un peu éloigné pour t'engager dans le couloir de droite juste après l'escalier.







C. C'est là que ça chauffe !







Si tu es dans les temps, deux soldats vont venir ouvrir la porte. Explose-les à l'aide du KF7 et, dans le mouvement et sans t'arrêter, fonce et prends le couloir de gauche. Un autre soldat s'y trouve. Tue-le si tu peux. Dans tous les cas, ne t'arrête pas tant que tu n'es pas au point D... sinon ce serait la cata.

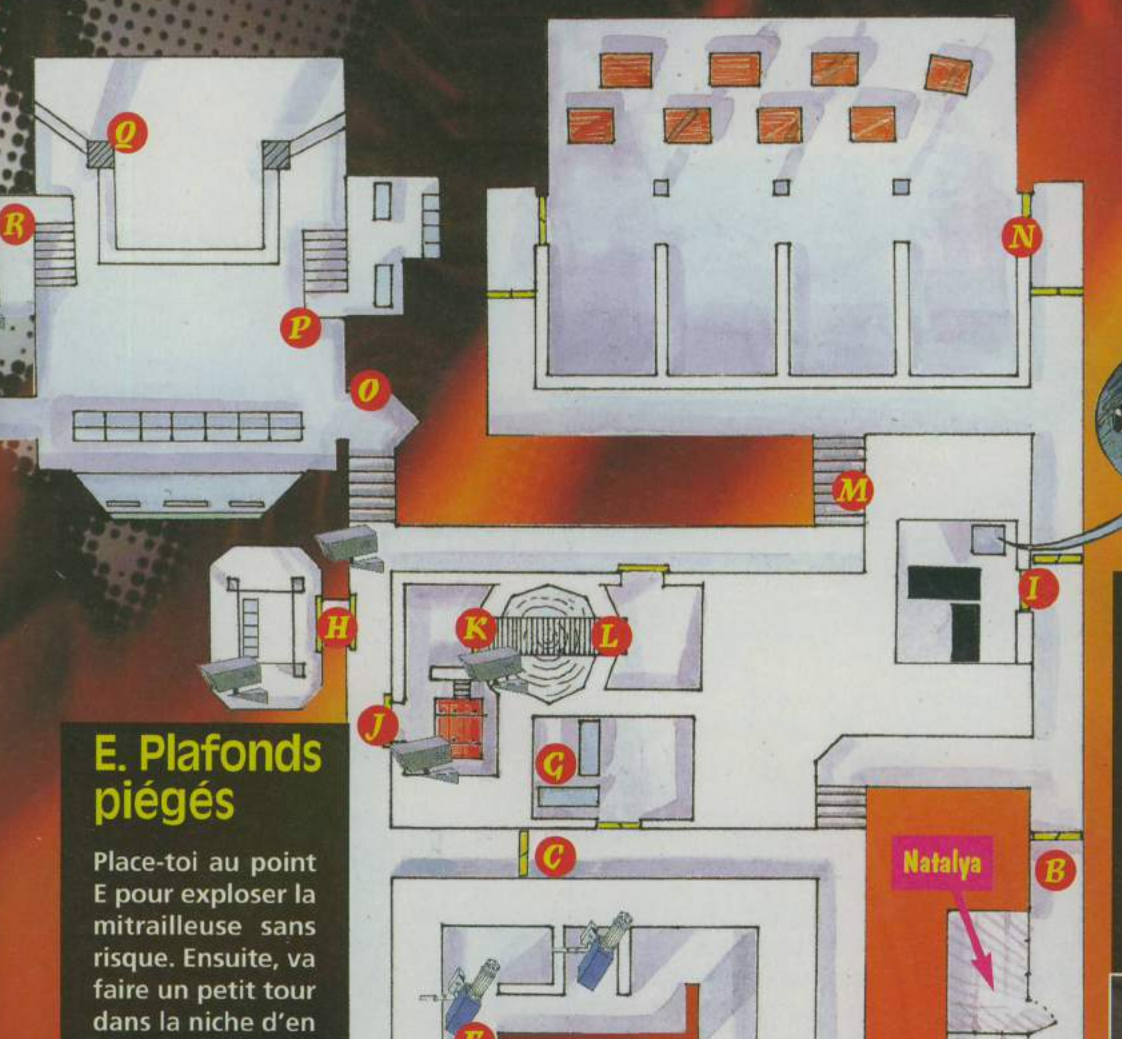
D. L'endroit stratégique

De cet endroit, tu vas pouvoir attendre les soldats et les dégommer un à un. N'oublie pas de ramasser leurs munitions. Si tu vois qu'ils sont trop nombreux, n'hésite pas à sortir un peu dans le couloir pour anticiper leur venue. Il faut être très prudent car quatre à cinq soldats doivent venir par derrière. Compte-les si tu veux t'en sortir, ! Lorsque tu as dégommé quatre ou cinq soldats au point D, détruis la mitrailleuse qui est au plafond. L'explosion qu'elle provoque tuera un à trois soldats. Tu t'en rendras compte en entendant leurs cris d'agonie.









E. Plafonds piégés

Place-toi au point E pour exploser la mitrailleuse sans risque. Ensuite, va faire un petit tour dans la niche d'en face : à droite, un garde s'y trouve.

F Plafonds super piégés

À cet endroit, sois prudent ! Lève bien haut la tête et décale-toi légèrement vers la droite. Cette mitrailleuse ne te repérera pas si tu te places ainsi.



G. Un document important

L'endroit est maintenant dégagé et personne ne viendra plus t'ennuyer. Rends-toi au point G et prends le document qui est sur la table.



H. La première clé

Dirige-toi vers la salle des ordinateurs (point H). Ajuste le soldat à travers la vitre et élimine-le si possible d'une balle dans la tête. Rentre ensuite dans la pièce mais ne te précipite pas tout de suite vers le corps. Décale-toi légèrement sur la gauche et ajuste la caméra de surveillance. Quand elle sera détruite, tu pourras récupérer la première des deux clés qui permet d'ouvrir le coffre situé en I.





I. Soft killer

Comme tu l'as fait en H, élimine le premier soldat que tu aperçois à travers la vitre. Ensuite, sois prudent et n'envoie pas de tirs en rafales pour éliminer les deux autres gardes. Mieux vaut être discret et ne tirer qu'une balle à la fois pour éviter de te retrouver avec plein de soldats à tes trousses. Une fois que tu auras fait le ménage, récupère la seconde clé du coffre. Tu peux maintenant l'ouvrir. Surprise ! À l'intérieur, tu trouveras le dossier rouge ainsi que deux PP7 silencieux. Si tu veux un conseil, n'utilise que cette arme pour le reste de ta mission.







J. Piiut, une... non, deux caméras !



Place-toi au point J pour dégommer sans risque ces deux caméras.



L. La K7

Une fois la caméra détruite, tu peux avancer et ouvrir la porte. Le soldat est de dos et la K7 vidéo sur la table.



K. Ouh, la vicieuse !

Cette petite coquine de caméra se trouve juste au-dessus de ta tête, James !



M. Quatre soldats et un coquin

Descends doucement les escaliers en te collant au mur de gauche. Tu vas pouvoir ajuster un premier soldat. Remonte vite les escaliers. Deux autres soldats vont venir, dont un muni d'un gun à chaque main. Retourne dans le couloir en haut de l'escalier pour te protéger de leurs tirs. Redescends ensuite et plaque-toi au mur de gauche. Sors légèrement dans le couloir, en bas des marches, puis ajuste la caméra.







N. Liste rouge

En bas des escaliers, prends le couloir qui est à droite, puis tourne à gauche jusqu'au point N. De la fenêtre tu peux descendre le soldat qui possède la liste que tu dois récupérer. Une fois le premier tir effectué, recule un peu et attends que les trois soldats arrivent. Tu pourras les cribler de balles sans risque. Deux autres soldats doivent se trouver dans la salle mais tu n'es pas obligé de les éliminer, ils ne te causeront aucun ennui.







O. « Déjà vu »

Va au point O et place-toi, comme te le montre le cliché. Élimine les deux soldats qui se pointent puis décale-toi. Deux autres abrutis se trouvent dans la salle du fond. Si tu restes à cette position, tu les élimineras sans risque.





P. Tout dans les jambes !

Place-toi comme la photo te l'indique. De cet endroit, tu pourras éliminer un premier soldat en le touchant à la tête. Le second n'est pas bien difficile à avoir. Le troisième court pour descendre l'escalier. Lorsqu'il passe devant toi, tire-lui dans les jambes.



Q. La dernière caméra

Mets-toi derrière le pilier et décale-toi légèrement pour exploser la caméra.



R. À la rescousse de la belle rousse

Tu peux maintenant retourner chercher Natalya dans sa cellule. Quand elle te conseille d'aller dans la salle de contrôle (« We should go to the main control room »), trace jusqu'à l'ordinateur qui se trouve en face de la dernière caméra que tu as explosée. Natalya va te rejoindre, tapoter sur l'ordinateur et conseille de vous échapper rapidement (« We've got to escape »). Suis-la jusqu'à l'extérieur du Bunker.











7 STAGE 10 STATUE PARK



Objectifs



a. Contacter Valentin.
b. Démasquer Janus.
c. Localiser l'hélicoptère.
d. Sauver Natalya.
e. Récupérer la boîte noire.


a.


b.


c.


d.


e.

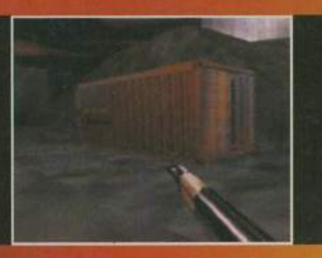
Ambiance, ambiance !

Voilà un niveau reposant. N'oubliez pas de récupérer le gilet pare-balles pour être plus en sûreté sur la fin de mission. Avec le plan, vous ne devriez pas avoir trop mal... Reposez-vous, la suivante mettra vos nerfs à rude épreuve.

Hello again, James ! Voici un plan qui te sera bien utile. Tu aurais tôt fait de te perdre dans ce dédale de statues et cet enchevêtrement de lettres de fonte. Heureusement, ta mission est, cette fois, assez simple...

A. Saint-Valentin

Pour commencer, rends-toi dans la cabane de tôle rouge. C'est ici que Valentin t'attend. Janus te donne rendez-vous à la statue de Lénine.





B. Mets ton gilet !

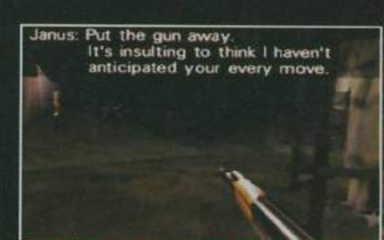


En route pour le rendez-vous. Prends le gilet pare-balles, Janus est « bien entouré ».

C. Mains en l'air !

Place-toi derrière la statue de Lénine et surtout ne sélectionne aucune arme. Janus te le rappellera si jamais tu as le malheur de l'oublier.





D. Poursuite

Dès que Janus s'est démasqué, il est possible de le courser. Mais tu seras dans l'impossibilité de le tuer. En revanche, si tu le suis, tu ne te perdras pas (ce qui me semble difficile avec le plan, mais deux précautions valent mieux qu'une !). Suis-le donc au moins jusqu'au point D. Ensuite, prends l'itinéraire le plus court possible et rejoins le point E.



F
F'
E
Début
G
Fin

E. Explosion imminente

Approche-toi de Natalya. Dès qu'elle se lève, éloigne-toi le plus possible de l'hélicoptère. Il va exploser.



F. Black box

Il faut maintenant récupérer la boîte noire. Elle se trouve soit au point F soit au point F', comme te l'indique ton plan.



G. Glurp !

Et voilà... Il suffit de laisser Natalya seule cinq minutes pour qu'elle se mette dans le pétrin. Pas de solution miracle ! Écoute ce que Mishkin te dit et sors par la grille. Les ennuis ne font que commencer...



Mishkin: Ah, Mr Bond. I see you've taken it upon yourself to liven up the nightlife in St. Petersburg.



7 STAGE 11 ARCHIVES

Objectifs



a. S'échapper de la pièce d'interrogatoire.
b. Trouver Natalya.
c. Récupérer la boîte noire de l'hélicoptère.
d. S'échapper avec Natalya.


a.


b.


c.


d.

À la main !

Il est extrêmement important de ne pas se faire remarquer. Vous devrez éliminer chaque ennemi rencontré à mains nues jusqu'à ce que vous tombiez sur Natalya. Pas de panique, vu le temps que les gardes mettent à réagir, vous avez le temps de les assommer sans risque.

Natalya

Un conseil, ne vous occupez pas de Natalya. Cette dernière vous suit mais craint les affrontements armés. Il peut arriver qu'elle s'enfuie. Dans ce cas, elle se rendra soit au grenier, soit dans une pièce où se trouvent trois soldats. Détail important : Natalya vous accompagne à partir du moment où elle crie « James ». Elle s'enfuit lorsqu'elle dit « I'm scared, i'm getting out of there ». Ne tentez pas de lui courir après lorsqu'elle part.

Pas de bol, James ! Une fois encore te voilà sans armes. Heureusement, j'ai mis la main sur les plans de l'endroit dans lequel tu te trouves. Pour une fois, et pour l'amour de la reine, James, sois discret !

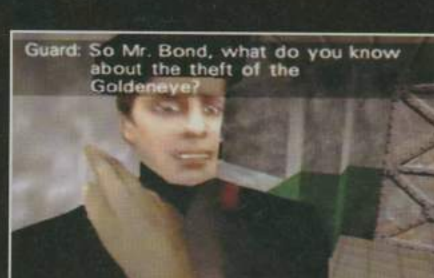
A. Super Ninja Bond

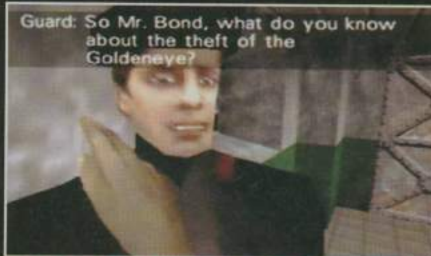
Ne prends pas les armes posées sur la table (même si ta montre-aimant le permet). Approche-toi du premier soldat sur la gauche. Frappe-le et dirige-toi vite vers le second soldat... Encore une manchette et son compte est bon ! Tu peux aussi attendre tranquillement : les deux soldats te poseront des questions jusqu'à l'arrivée d'un troisième larron qui a l'ordre de te tuer. Franchement, à ta place, je ne patienterais pas !

B. Et de trois !

Sors de la pièce de l'interrogatoire et, juste après, cache-toi derrière les deux caisses. Ensuite, décale-toi et saute sur le soldat.









C. Derrière les cartons

Toujours la même méthode : fonce sur le garde, assomme-le (et, bien sûr, n'oublie surtout pas de récupérer son arme).



D. La sentinelle



Attention à ce soldat, il se peut que tu le rencontres dans le couloir, juste après la grande salle d'où tu viens. La plupart du temps, tu le trouveras derrière la porte. Ouvre-la et décale-toi sur la droite pour l'attendre et le fritter.

Rez-de-chaussée

Vers le 1er étage

Vers le 1er étage

Vers le 1er étage

Vers le 1er étage

Début

Fin

A B C P Q

E. Le distrait

Une fois encore, emploie la même méthode expéditive.



F. Et crack... un bourre pif !

Même traitement... Logiquement, ta main devrait commencer à chauffer légèrement. C'est bon signe !



G. Attention !

Place-toi au milieu du couloir et attends... Un soldat, muni d'une arme à chaque main, va faire son apparition. Décale-toi vite sur la gauche et attends-le.



H. Paf, dans la tête !

Alors lui, il ne va rien comprendre quand tu vas lui tomber dessus. Je te rappelle la méthode ? Tu lui fonces dessus, et... paf, deux gifles !



I. A gauche en sortant de...

Ouvre la porte. Un soldat est posté juste sur ta gauche. Paf, dans la tête ! Dirige-toi vite vers les bibliothèques. Un autre soldat armé de deux guns fait sa ronde...



Vers le R.d.C.

Vers le grenier

Vers le R.d.C.

Vers le R.d.C.

D E F G H I J K L M R

1er étage

J. La bibliothèque

Derrière la dernière bibliothèque se trouve un soldat. Explose-lui la tête !



K. C'est presque le dernier !

Retourne vers ce point et attire le fameux soldat à deux guns. Protège-toi à l'aide des bibliothèques.



L. Dangerous !

Encore un type armé de deux flingues. Il arrive de la porte qui se trouve à droite de la cellule de Natalya. Quelques fois, ce malin vient de la porte de gauche. Quoi qu'il en soit, pour le descendre utilise la même méthode que depuis le début de cette mission.

M. Natalya, mi amor...

Ouvre cette porte afin que Natalya puisse s'échapper. Dans sa joie, elle ne pourra s'empêcher de crier ton nom (c'est malin maintenant les soldats connaissent ton identité...). Elle se précipite sur toi... Fonce alors au grenier sans t'arrêter, elle te rejoindra. Prépare le KF7, ça va chauffer !





N. Le grenier



Un soldat se trouve dans le grenier. Débarrasse-toi vite de lui avant que les autres ne montent te rejoindre.

O. On ne bouge plus !

De cette position, tu pourras sans danger (ou presque) éliminer les gêneurs qui se pressent pour grimper au grenier et te faire la peau. Une bonne dizaine de soldats devraient se tenir dans l'escalier. Essaie de les tuer l'un après l'autre pour ne pas être débordé. Si par malheur tu n'as plus assez de munitions, descends quelques marches pour en récupérer. L'escalier devrait en être recouvert.





P. Rendez-vous avec Mishkin

Lorsque les soldats cessent de t'importuner dans le grenier, cela signifie que tu n'en rencontreras plus dans le niveau. Natalya, si elle est toujours à tes côtés, te conseille d'aller trouver Mishkin. Après une petite conversation avec lui, il te donnera la clé du coffre. Tu pourras alors l'ouvrir et récupérer la fameuse boîte noire.





Q. La fenêtre

Explose la fenêtre ! Attends un peu Natalya et passe par la fenêtre. Ta mission est terminée !





R. Au cas où...





Dans l'éventualité où Natalya prend peur et s'enfuit du grenier, tu la retrouveras sans doute dans cette pièce. Un premier soldat se trouvera en face de toi, dès que tu ouvriras la porte. Les deux autres seront sur la gauche. Il faudra te décaler légèrement pour qu'ils te repèrent et tu pourras ensuite reprendre ta position dans le couloir afin de les aligner sans risque et en évitant d'abattre Natalya dans le feu de l'action.

STAGE 12 STREETS



Objectifs



a. Contacter Valentin.
b. Poursuivre Ouromov et Natalya.
c. Limiter les pertes civiles.





Tu choisis mal tes compagnes, James. Une fois de plus, te voilà en train de courir après une femme qui ne te cause que des soucis. À ce rythme, tu risques d'user ta santé. Après tout, c'est ta vie, n'est-ce-pas ? Bon, passons aux choses sérieuses, voici la carte des rues de Saint-Pétersbourg. Oui, je sais, ce n'est pas une carte Michelin, n'empêche qu'elle devrait néanmoins t'aider à retrouver ta nana. Les croix inscrites sur la carte t'indiquent l'emplacement de quelques soldats.

Bourrin, James ? Jamais !

Une fois dans le char d'assaut, vous devez rouler vite. Vous pouvez passer en force sur les mines si vous êtes en bonne santé et si vous possédez le gilet pare-balles. Néanmoins, ça ne vous coûtera rien de vous arrêter devant le champ de mine et de tirer sur l'une d'elles. Les explosions en chaîne vont nettoyer le terrain et vous pourrez passer dans endommager votre costume. Pensez-y, le teinturier ça coûte cher !

A. Time attack

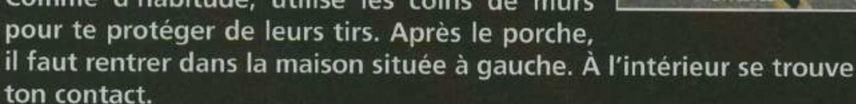


Tu n'as que trois minute pour aller jusqu'à Valentin. De cette position, tu peux éliminer trois ou quatre soldats. Tout dépend du bruit que tu fais et du temps que tu mets pour les descendre. Regarde le plan, leur position initiale y est indiquée. N'hésite pas à faire cracher ton KF7...

B. Combat de rue



En remontant cette rue, tu vas être confronté aux soldats signalés par des croix sur le plan. Comme d'habitude, utilise les coins de murs pour te protéger de leurs tirs. Après le porche, il faut rentrer dans la maison située à gauche. À l'intérieur se trouve ton contact.









C. Comment faisait-on sans tam-tam ?

Valentin sait où se trouve Natalya. Il lui suffit d'un appel « tam-tam » pour te faire gagner du temps ; ce qui te permettrait de rattraper Ouromov et Natalya. Seulement voilà, il n'a pas trop envie de te faciliter la tâche et commence à s'enfuir. Change d'arme pendant la conversation et prends le PP7. Lorsque Valentin commence à galoper, tire-lui une balle dans la jambe. Voilà un argument qui le fera changer d'avis. Tu as maintenant cinq minutes pour rattraper les autres. C'est plus qu'il ne t'en faut.





E B Début A

D. Un gilet pare-balles

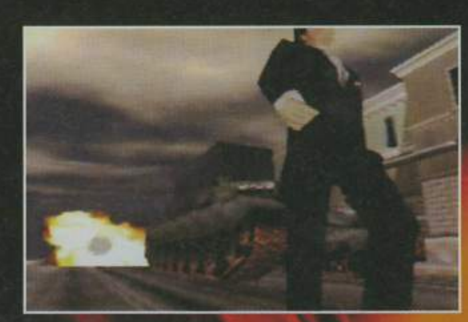


En sortant de la maison de ton contact, tourne à gauche. Un soldat planqué derrière une fenêtre te tire dessus. Ajuste ce félon et passe par la fenêtre. Un autre soldat se trouve dans une pièce adjacente. Il protège un précieux gilet pare-balles. Au passage, prends le lance-grenades, il ne te sera pas forcément utile mais « ça le fait » d'avoir une grosse arme dans les pattes !

E. Chacun cherche son char

Dirige-toi maintenant vers le point E. Grimpe dans le char et sélectionne les roquettes. Tu peux maintenant, à l'aide du plan, te diriger vers la sortie de Saint-Pétersbourg. Tâche d'éviter de rouler sur les voitures et les barrages. Tu peux déblayer le terrain en tirant sur les champs de mines… histoire de ne pas t'en prendre plein la tête inutilement.





7 STAGE 13 DÉPOT

Objectifs



a. Détruire les munitions.
b. Détruire le complexe informatique.
c. Récupérer la clé du coffre.
d. Récupérer les plans de l'hélicoptère.
e. Localiser le train.











Blessé à vif

Dans cette mission mouvementée, il ne faut pas avoir peur des coups. Il est à peu près certain que vous ne sortirez pas indemne de cette mission. Néanmoins, si vous suivez nos conseils vous devriez terminer votre mission en bon état. Les passages délicats se situent à la sortie des deux hangars clés de ce niveau. Comme d'habitude, servez-vous des coins de murs pour vous protéger des tirs ennemis.

Hé, James, ne rate pas ton train si tu veux arriver à l'heure pour le "tea-time" ! Je joins à ce plan, toutes les explications nécessaires pour t'en sortir indemne (ou presque). Ne t'égare pas dans ce dédale de hangars et, pour une fois, n'hésite pas à resquiller pour entrer dans le train si tu n'as pas de billet.

A. One on One

Se débarrasser de ce gêneur n'est plus un problème pour toi, n'est-ce pas, James ? Tu peux récupérer le DSK et le sélectionner... Ce petit bijou va faire mal !



B. Banzaï !

Quelques balles bien placées te laisseront la place libre. Attention, à gauche se trouve un autre soldat qui se montre un peu plus vif !

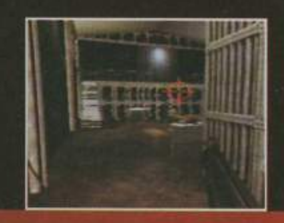




C. Le dépôt de munitions

Entre dans ce dépôt et ferme immédiatement le rideau de fer qui est derrière toi. Décale-toi vers la droite et ajuste le premier soldat, en restant toujours couvert derrière les caisses métalliques. Puis décale-toi complètement à gauche et descends le soldat qui est perché. Avance ensuite dans la pièce pour éliminer le dernier soldat. Ramasse toutes les armes que tu peux et particulièrement le lance-roquettes et les mines de proximité. Pose une mine sur le rideau de fer puis monte un des escaliers. La mine devrait refroidir les quelques soldats qui viennent se poster à la sortie. Pendant ce temps, occupe-toi des caisses de munitions. Tire dessus, une explosion en chaîne te fera remplir ton premier objectif. Dirige-toi ensuite vers la sortie du hangar. En ouvrant le rideau de fer, il y a de fortes chances qu'un ou deux soldats te canardent. Explose-les et dirige-toi rapidement vers le point D pour te mettre à couvert.











D. Merci les murs !

Ce coin de mur te permet d'attendre deux soldats bien armés que tu dois éliminer. N'hésite pas à sortir un peu et à tirer dans le tas lorsqu'ils font cracher une rafale. Ils mettent toujours un petit peu de temps à te réajuster.



E. Sol piégé

En marchant à reculons, place deux ou trois mines de proximité sur le sol et dirige-toi vers le point F. Tu auras alors le temps de pénétrer le complexe informatique.

F. Shoot, Shoooot !!!

Place-toi comme c'est indiqué sur la photo. Ouvre le rideau de fer et ajuste le premier soldat. Attention, un autre type devrait très vite arriver, suffisamment près de toi pour que tu puisses le calmer rapidement. Engouffre-toi vite dans le hangar. Dirige-toi à droite des caisses métallique afin de ne pas avoir affaire à la mitrailleuse collée au plafond. Quatre autres soldats vont se pointer ; prends garde car l'un d'eux vient de la gauche ! Lorsque l'ambiance sera moins chaude, utilise le lance-roquettes. Décale-toi légèrement et place-toi comme te le montre le cliché. L'explosion de ta roquette sur le plafond réduira en miettes la mitrailleuse. Tu peux maintenant détruire l'écran ainsi que les deux gros ordinateurs. N'oublie pas d'aller chercher la clé du coffre qui est située sur le bureau, en face de l'écran de gauche.

















G. Sportive, la sortie !

Place-toi au point G et ouvre le rideau de fer. Deux ou trois soldats t'attendent. Aucune difficulté pour les refroidir. Décale-toi ensuite un peu sur la droite, trois ou quatre soldats doivent se trouver à la hauteur du point E. Ajuste-les, tout en restant à couvert près du hangar. Hâte-toi de te rendre au point H, dès qu'ils seront éliminés.





H. Plus de danger

Une fois à l'intérieur du bâtiment, ta mission touche quasiment à sa fin. Monte au premier étage pour récupérer les plans de l'hélicoptère. Ils se trouvent dans le coffre. Ouvre la porte située au même étage que le coffre. Tu vas descendre l'escalier et te retrouver dans un hangar. Relève le rideau de fer. Attention, au soldat qui pourrait se trouver derrière !







I. En voiture Simone !

Ouvre les portes du train. Deux soldats y sont déjà installés. Soit tu leur tires dessus tout de suite, soit tu montes dans le train directement et tu t'occupes d'eux ensuite. Dans les deux cas, ces gugus sortiront les pieds devant !







7 STAGE 14 TRAIN

Objectifs

a. Détruire le système de freinage.
b. Sauver Natalya.
c. Localiser la base secrète de Janus.
d. Pirater le mot de passe de Boris.
e. S'échapper du train.


a.


b.


c.


d.


e.

C'est chaud pour vot' pomme !

Pas de gilet pare-balles, plus d'une quarantaine d'ennemis à latter (quarante-quatre, pour être exact). Et ces vicieux visent avec une précision redoutable. Une seule solution pour vous, l'entraînement encore, encore et encore ! Il faut apprendre à se servir des caisses (sans s'y coller), à viser un seul adversaire à la fois. Il est aussi indispensable de se servir des coins de murs et des portes pour se protéger des rafales de tirs. Méfiez-vous, certains soldats anticipent un peu les mouvements et il se peut que deux ou trois d'entre eux vous « surprennent ». Dans ce cas, occupez-vous d'eux en priorité absolue. Ne prenez pas l'habitude de détruire les caisses, il se peut qu'elles ne blessent pas les adversaires un peu trop éloignés et leur destruction vous mettrait trop à découvert.

L'oreille fine

Soyez vigilant sur un point dans cette mission : le bruit. Tendez l'oreille lorsque vous tirez sur les soldats. Dans certains cas, vous ne distinguerez que leurs tirs. Impossible donc de savoir si vous avez fait mouche. Par contre, si vous entendez un bruit métallique sur le sol, cela signifie que le soldat a perdu son arme et, par conséquent, qu'il est mort (à moins que ce ne soit le bruit d'une grenade, mais avec l'habitude vous saurez faire la distinction). S'ils sont touchés vous pourrez aussi les entendre gémir. Soyez donc particulièrement attentif à ces petits détails sonores.

Le journal secret de James Bond Mercredi 07/11/97

Ça y est, je suis en route vers une nouvelle destination inconnue. Cette fois, pas de plan pour m'aider, juste mon œil de lynx (le droit parce que le gauche c'est un œil de chat). Pas le droit à l'erreur !

D'habitude, quand on est un passager clandestin, on se fait discret... Bonne tactique ! Je me décale à droite des deux caisses et... Taratata ! Raté pour la discrétion : je me fais canarder. À vue de nez, il y en a quatre. Je me positionne pour en abattre un premier sur ma gauche (1). Je me colle contre la paroi sur la droite du wagon. Je distingue à peine un bras, mais ça va quand même... quatre balles suffisent. Je me replace sur la gauche de l'amas de caisses et sors légèrement le bout de mon nez (2). De cette position, je vois deux types qui se relaient pour me foutre la pression. Je les ajuste l'un après l'autre. Plus de bruit... c'est bon signe ! Je sors de ma cachette. Plus personne. Je ramasse les armes et détruis le premier boîtier de commande des freins (3). C'est parti, je respire un grand coup et je m'apprête à affronter le deuxième wagon. J'ouvre la porte et là... Oh my god ! une deuxième porte (ils sont malins). Je l'ouvre. Quatre soldats, protégés par les caisses, prennent le relais et me tirent dessus. Je me décale d'un mouvement vif sur la droite (4) pour exploser le premier quidam. Je me mets face au wagon et je me déplace très légèrement sur la gauche. J'aperçois le bout d'une casquette. Je tire ! Waouu ! je deviens bon, le voilà qui tombe en faisant un bruit sourd (5). Il ne faut pas que je prenne la grosse tête (ce serait trop facile pour eux de me viser). Je fais encore un pas de côté sur la gauche et je tire sur les deux autres soldats. Ils sont quasiment l'un derrière l'autre... plutôt facile. Je me fraie un chemin entre les caisses. Un interstice me permet d'éliminer un soldat muni d'un gilet pare-balles (6). Un autre se tient immobile près d'une caisse de métal. Il est tout proche. Je me baisse et je l'ajuste tranquillement (7). Je me replace ensuite de manière à pouvoir viser à travers l'interstice (8). J'aligne ainsi (à la vue et à l'oreille)



les quatre autres soldats. Je peux me ruer sur les munitions et exploser le deuxième bloc de freins (9). J'ai à peine le temps de m'occuper de ce satané bloc qu'un garde surgit de la porte d'en face (10).



Je m'occupe de lui, me reconcentre sur le bloc et pénètre dans le troisième wagon. Le couloir est très serré, sept soldats se pressent pour venir à ma rencontre, je leur tire quelques autographes(11). Je m'avance dans le couloir déblayé... un bruit de



11

porte derrière moi : un huitième larron en train de satisfaire une envie pressante m'a échappé. Heureusement, je suis plus rapide que lui. Je retourne au bout du couloir et détruis le troisième bloc de frein (12).



12

Comme dirait l'autre : "jusqu'ici tout va bien !". J'ouvre encore deux portes coulissantes et passe dans le quatrième wagon. Je me retrouve nez à



13

nez avec un soldat qui empeste la vodka (13). Je tire et me plaque contre la porte des chiottes, sur la droite. Cinq gugus s'empressent de me tirer dans le lard. Je les descends l'un après l'autre (j'en ai parfois deux pour le même coup !),



14

tout en me protégeant à l'aide du coin de mur (14). Je m'avance dans le couloir en prenant soin d'exploser le quatrième bloc de frein (15). Une fois de plus, j'entends une porte coulisser



15

juste derrière mon dos. Deux soldats empêtrés dans la porte tentent de sortir de leur cabine (16). Je force le passage et les flingue à bout portant. Je me réfugie dans



16

leur cabine. Je risque un œil dehors : voilà un autre soldat qui court vers moi en tirant (17). Je le calme aussi sec. Je remonte le couloir et m'accroupis. Un soldat garde la



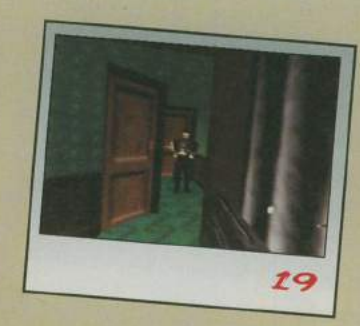
17

porte, il se retourne et tire. Le malin m'avait entendu venir. Mais à malin, malin et demi... ses tirs passent au-dessus de ma tête et les miens le mettent à genoux (18). Je me lève et ouvre la porte. Oh, oh ! le



18

costume change. Le soldat qui est devant moi porte un gilet pare-balles. Je n'hésite pas une seconde et le crible de plomps (19). Il s'écroule. J'ouvre la



19

porte.
Encore un soldat, mais cette fois armé jusqu'aux dents. Je le descends (20). Je risque un œil à gauche : bingo !



20

En voilà un qui se cache. Je t'ai vu ! Je ramasse les armes. Un ZMG 9 mm. Ouahh, j'en avais vu que dans les catalogues de vente par correspondance... Bel engin ! Je me dirige vers la porte. J'entends du bruit, je me plaque contre le mur à droite de la porte. Deux soldats surgissent en crachant le feu (21). J'élimine



21

le premier, le second me touche à l'épaule. Double rafale pour lui ! Je m'engage derrière la porte et me retrouve en face de deux autres énergumènes du même genre (22). Pas question de me refaire toucher, je

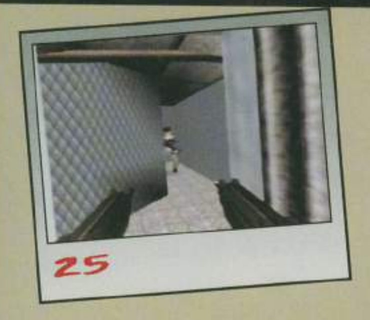

22

balaie la zone où ils se trouvent et m'acharne sur leurs gilets pare-balles. Ils volent en éclats et bientôt s'écroulent sans mot dire. Je m'avance, rentre dans la cabine et ramasse les munitions. Je suis sur le point d'ouvrir une autre porte... Encore un bruit ! Je reviens sur mes pas. La porte d'où je viens s'ouvre et un garde surgit (23). Je l'abats froidement.


23

Bonne intuition ! Je continue ma progression, encore un bloc de freinage. Je l'atomise (24). J'ouvre une énième porte (qu'est-ce


24


25

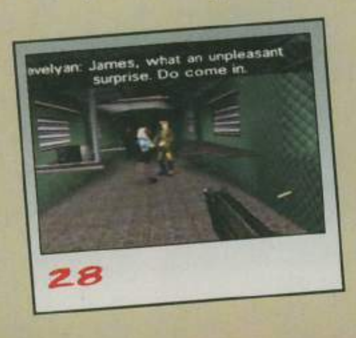
qu'il est long ce train !). Un pauvre petit soldat me fait face. Pan, Pan, il est mort (25) ! Je me retourne


26

du côté droit et explose le dernier bloc de frein (26). Ça y est enfin, les wagons ralentissent. Deux soldats munis de gilets pare-balles déboulent (27). Je tire comme un "ouf" avec mon gun. Je n'en peux plus tant


27

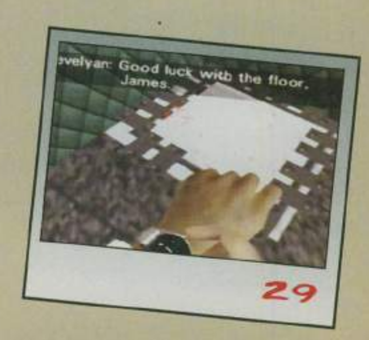
mes bras tremblent. Je reprends le ZMG d'une seule main et continue ma course. Encore une porte. Je l'ouvre : Natalya, Ouromov,



28

GOLDENEYE 007

Xenia (hum... jolies cuissardes !) et Trevelyan... Pas le temps de réfléchir, je tue Ouromov avant qu'il n'ait le temps de faire une bêtise (28). Des rideaux de fer ferment les issues. Dans une minute, tout va exploser. Natalya se rue sur l'ordinateur. J'observe le sol. Une sortie ! A l'aide de ma montre laser, je fais sauter les rivets qui tiennent la dalle scellée au wagon (29). Le



29

passage est libre. Natalya a localisé la base secrète de Trevelyan... Plus que cinq secondes... Ça y est, elle a enfin piraté le mot de passe de Boris. Je descends... Quatre secondes... Je me tourne sur la gauche et explose quatre soldats qui nous attendaient à l'extérieur (30).


30

Je m'éloigne un peu du train... Natalya me rejoint. Nous attendons que l'explosion se dissipe. Nous remontons vers l'avant du train... Sauvés, in extremis !

7 STAGE 15 JUNGLE

Objectifs



a. Détruire les mitrailleuses.
b. Éliminer Xenia.
c. Détruire le dépôt de munitions.
d. Escorter Natalya.









Visez juste !

Peu de munitions et des adversaires bien protégés. L'arme qu'ils utilisent est tellement grosse que l'on tire souvent dessus, ce qui ne les blesse pas, bien évidemment. Prenez donc soin de viser la tête ou le cœur... Enfin, faites ce que vous voulez, mais essayez d'éviter l'arme !

Natalya

Il n'est pas nécessaire de trop s'occuper de Natalya. Elle avance et explose les adversaires un à un sans difficulté. Laissez-la se battre contre Xenia et évitez de rester collé à elle, les tirs ennemis pourraient la blesser, voire même la tuer.

Bravo James, you did it ! Je ne l'aurais pas cru. J'espère que tout va bien pour toi dans cet endroit chaud et moite en compagnie de Natalya. Petit veinard ! Pas de bêtise, hein ? Tu dois la protéger... uniquement la protéger.



A. Au pied de mon arbre





Pour récupérer une arme décente, il faut être discret. Utilise les arbres pour éviter les rafales lorsque tu es repéré. Tu pourras exploser la première mitrailleuse sans aucun risque.



B. Microcosmos



Repère bien cet arbuste. Cache-toi derrière l'arbre et vise entre les feuilles les plus écartées de l'arbuste. Tu peux distinguer la seconde mitrailleuse en snipant. Dès que tu l'as explosée, reste en position. Quatre soldats se dirigent vers ta planque. Règle méthodiquement le sort de ces importuns et ne cours pas dans toutes les directions, Natalya t'aide beaucoup contre ces satanés ennemis. Une fois le chemin dégagé, file tout droit pour récupérer un gilet pare-balles.

C. Nature

Une fois de plus, sers-toi de cet arbre pour te protéger des tirs ennemis. Un léger décalage sur la gauche te permettra d'ajuster la troisième rotative.



C

D

Xenia

E

F

Vers caverne

D. Confrontation

Avance-toi jusqu'à l'extrémité du pont suspendu. Xenia n'a qu'une envie : s'occuper de ton cas. Flatteur, mais tu n'es pas protégé. Alors, recule et place-toi au point D. Elle va traverser le pont. Profites-en pour « bourriner » en visant la tête. Lorsqu'elle a traversé le pont, recule et cache-toi derrière un arbre. Natalya devrait finir le travail.



Dans le pire des cas, sers-toi des arbres pour te protéger. N'oublie surtout pas de ramasser le lance-grenades et le RC-P90 de Xenia pour la suite des opérations. Repasse le pont et explose la quatrième mitrailleuse qui se trouve juste à ta gauche.

E. Du senti !



Approche-toi tout près de la grotte. Ne t'y engouffre pas complètement, des soldats pourraient te repérerer immédiatement. Ajuste la mitrailleuse du fond puis replie-toi vers les arbres qui sont à côté de la grotte. Des soldats ameutés vont se pointer et tu pourras les éliminer l'un après l'autre ans risque.



F. Malin, le coquin !

Ce petit rusé reste souvent au fond de la grotte. Pour arriver à lui sans danger, il suffit de longer la grotte par le mur de droite. Après ? Règle-lui son compte !



G. Sportif



En remontant la pente de la grotte, tu vas te retrouver dans une salle circulaire. N'y rentre pas tête baissée, un soldat se trouve sur ta gauche, descends-le avant toutes choses. Recule ensuite légèrement, un deuxième soldat vient de la droite. Dès que tu l'auras éliminé, engage-toi vers le point G. De ce point de vue, tu pourras atteindre deux soldats cachés derrière des caisses métalliques. Deux autres sont dissimulés par d'autres caisses situées un peu plus à droite. Elimine-les méthodiquement et n'hésite pas à rebrousser chemin, il leur arrive de lancer des grenades.

H. Tiens-toi au pinceau...

Une fois le coin dégagé de tous dangers, grimpe à l'échelle et risque doucement un œil de telle sorte que tu puisses voir le haut de la mitrailleuse. Elle ne te repérera pas si tu ne sors pas complètement. Facile de l'ajuster !



I. Et paf, une dernière !

Avance légèrement dans le couloir, tu peux ajuster la dernière mitrailleuse. Explose ensuite les caisses de munitions en tirant dessus.

J. Rebondissements

Place-toi au point J signalé sur le croquis. Change d'arme et prends le lance-grenades. Envoie une grenade en biais sur le mur qui est devant toi, elle va rebondir et atterrir dans la pièce où se trouvent de nombreux soldats. Lance au moins deux grenades puis engage-toi vers le point K. N'hésite pas à balancer une ou deux autres grenades au moment où tu te décaleras pour aller au point K.



K. Le couloir de la mort

Avant de t'élancer vers l'ascenseur, accroupis-toi pour éventuellement te débarrasser des soldats les plus proches et les plus dangereux. Ensuite, il faut faire une sortie en force (d'où l'importance d'être prudent tout au long de cette mission). Ton gilet pare-balles va servir ! Les soldats se trouvent sur la droite. Cours et ne t'arrête pas... ouvre la porte de l'ascenseur et engouffres-y-toi, Natalya te rejoindra.



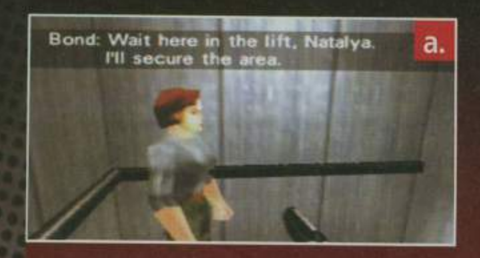




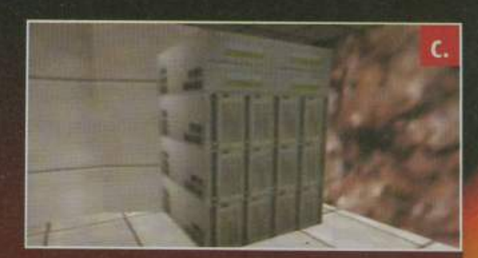
7 STAGE 16 CONTROL

Objectifs

a. Protéger Natalya.
b. Déconnecter le satellite Goldeneye.
c. Détruire les ordinateurs blindés.







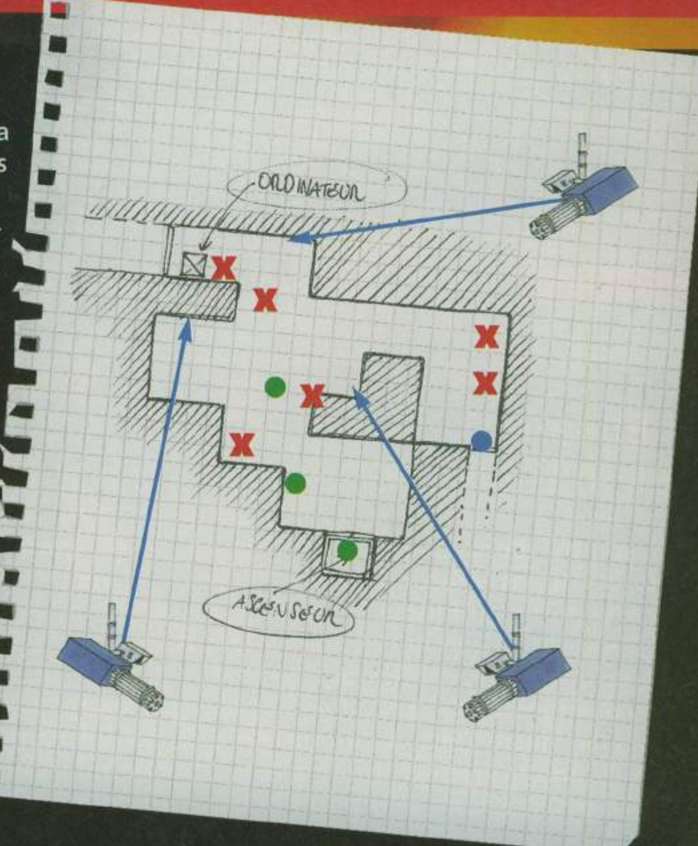
Les ordinateurs blindés

Voici les ordinateurs qu'il faut dynamiter. Pour cela, il faut poser une charge sur chaque ordinateur pour ensuite déclencher les explosions à l'aide de la montre. Vous trouverez deux ordinateurs au rez-de-chaussée (à l'endroit où l'on rencontre Boris), deux autres au premier étage, dans la salle de l'écran géant, encore un autre dans la salle des mitrailleuses. Le dernier est protégé par des vitres et se trouve aussi au rez-de-chaussée.

Délicate mission, James. Natalya est la cible numéro 1 de l'ennemi. Il va falloir jouer serré. L'Angleterre compte sur toi !

A. Partie serrée

Les point verts inscrits sur le croquis représentent la position idéale pour détruire les mitrailleuses et les croix rouges indiquent la position des soldats. Ouvre la porte de l'ascenseur. Décale-toi sur la droite très légèrement sans sortir et explose la première mitrailleuse. Dégomme le premier soldat puis plaque-toi contre le mur pour exploser la seconde mitrailleuse. De la sorte, tu pourras sans problème éliminer les deux autres soldats qui se précipitent au secours de leurs potes. Ensuite, lève le nez pour détruire la troisième mitrailleuse. Une fois l'artillerie lourde détruite, il te restera encore trois soldats à allumer. Dès que l'endroit sera dégagé, retourne à l'ascenseur pour récupérer Natalya. Elle se dirige vers l'ordinateur et débloque la porte signalée par un point bleu sur le croquis.











B. Cache-cache

Ouvre la porte que Natalya a débloquée. Tire quelques rafales dans le couloir et décale-toi. Deux soldats se dirigent vers toi. Accueille-les comme tu sais le faire. Engage-toi ensuite dans le couloir. Attention, quatre soldats se planquent derrière des caisses métalliques ! Leur spécialité consiste à lancer des grenades... Donc, prudence. Ne reste jamais à découvert devant eux. Ils visent très bien. Une fois que tu les as éliminés, va chercher la caisse de mines (remote mines) qui se trouve au bout du couloir que tu as emprunté pour venir. Retourne dans la salle des caisses métalliques et poursuis ta progression avec prudence. Quatre soldats sont postés... Ils ne sont pas très dangereux.





C. Boris le fourbe

Monte l'escalier, ouvre la porte et décale-toi légèrement. Un premier soldat te montre sa tête. Abats-le puis attends tranquillement. Trois autres péquins vont venir se pointer devant ton flingue. Rentre dans la salle. Un escalier descend. Ouvre la porte sur la gauche et dirige-toi vers Boris. Il sort un gun. Ne lui tire pas dessus, il va flipper et le laisser tomber. Tourne-lui le dos. Il s'enfuit alors. Suis-le, il va te montrer l'emplacement d'un gilet pare-balles qui se trouve au deuxième étage, sur la gauche.





D. Les compères

Enfile le gilet pare-balles et redescends d'un étage. Poste-toi près du mur comme te le montre la photo et décale-toi. Tire sur le soldat et ne reste pas plus de deux secondes. Replie-toi vers l'escalier, son compère va se pointer. Attends-le patiemment...







E. Encore des mitrailleuses

Redescends d'un étage, à l'endroit où tu as rencontré Boris. Ouvre la porte, au fond à gauche, et décale-toi immédiatement. Trois soldats arrivent. Dès que tu les as éliminés, recule-toi un peu et ajuste la mitrailleuse située à l'extrême gauche au plafond. Recule-toi encore et ajuste celle de droite. Ensuite, rentre dans la pièce mais ne te mets pas à découvert. Deux mitrailleuses se trouvent sur les côtés. Décale-toi légèrement pour les détruire avant qu'elles ne puissent tirer. Tu peux ensuite aller poser ta mine sur l'ordinateur blindé au fond de la grande salle.





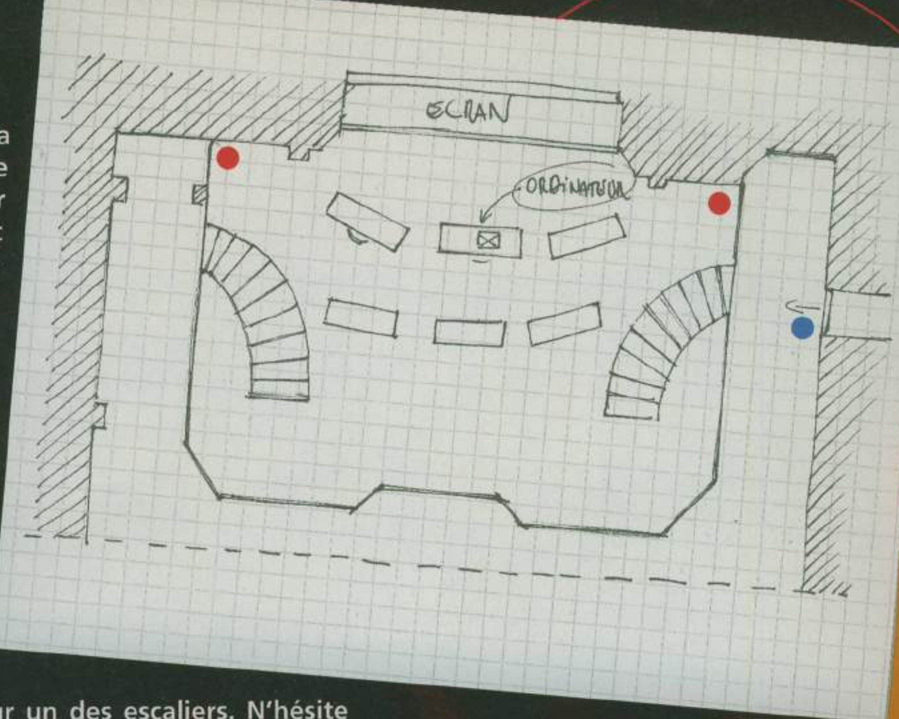






F. Panique !

Va chercher Natalya en empruntant la porte signalée par un point bleu sur le croquis. Elle va descendre et utiliser l'ordinateur du centre. Profite de cet instant pour détruire la première rangée d'ordinateurs ; tes mouvements seront plus aisés. Ensuite, place-toi en haut d'un des escaliers. Lorsque les premiers soldats arrivent, arrose-les de plombs avant de redescendre. À partir de là, il faut faire des allers et retours entre les deux escaliers. Tire sur les soldats lorsqu'ils vont sur un des escaliers. N'hésite pas à t'approcher près d'eux. Si un bruit de verre retentit, tourne-toi vers un des points rouges inscrits sur le croquis. Ce bruit signifie, qu'un soldat bien placé va tirer sur Natalya. Il faut l'éliminer en priorité. Patience et entraînement sont les qualités clés pour réussir à passer cet endroit.

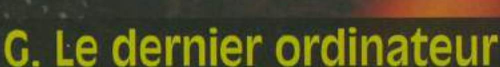












G. Le dernier ordinateur

Dès que Natalya est hors de danger (elle se met en sécurité après avoir déconnecté le satellite), prends l'escalier et descends. File tout droit puis ouvre la porte au fond à gauche. Un soldat est posté devant la porte d'en face, descends-le et tourne-toi tout de suite sur la gauche pour éliminer un deuxième gêneur. Pose des mines contre la vitre, recule et explose-les à l'aide de ta montre. Si des gêneurs interviennent, neutralise-les avant de miner le terrain. Ne reste pas inactif trop longtemps, les soldats sont en nombre illimité.



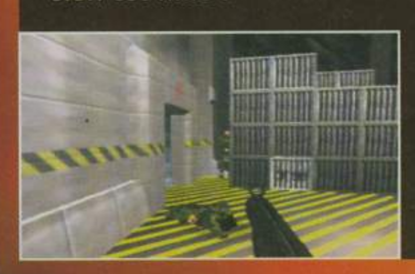


H. La fin

Sors de la pièce par l'endroit que tu as emprunté pour y rentrer. Tourne à droite et prends la première porte à droite après l'escalier. Élimine les quelques soldats que tu rencontres sans oublier de récupérer le gilet pare-balles dissimulé derrière les casiers. Emprunte ensuite la porte située à droite des casiers en revenant sur tes pas et fonce vers l'ascenseur. Descends les deux mecs qui le gardent. Ta mission est finie !









7 STAGE 17 CAVERNS

Objectifs



a. Détruire les consoles de contrôle d'entrée.
b. Détruire les consoles de contrôle de sortie.
c. Détruire la console de contrôle principale.
d. Contater Jack Wade à l'aide de la radio.
e. Réduire les pertes de chercheurs.


a.


b.


c.


d.


e.

Séance de tir

Ce niveau ne présente pas de difficultés particulières... Les ennemis se montrent moins vifs et visent assez mal. Il faut être méthodique et ne point se presser. Une mission « détente » par rapport à la précédente.

James, contacte-nous le plus rapidement possible ! Nous n'avons pas de nouvelles et on est un peu inquiets... Nous attondons ton coup de fil...

A. Invité surprise

Colle-toi sur le mur de droite après avoir ouvert la porte de l'ascenseur. Quatre soldats t'attendent dans le couloir. Tu connais la méthode... Mais, évite le combat de front.



B. Sabotage

Une dizaine de soldats croiseront ta route. Utilise les murs pour te protéger de leurs tirs. Sois patient et méthodique. Ne fonce pas tête baissée comme un taureau. Descends le premier escalier que tu vois, chasse les scientifiques et détruis les ordinateurs. Tu remonteras par l'escalier qui se trouve dans la seconde salle des ordinateurs. Attention, un soldat s'y trouve !







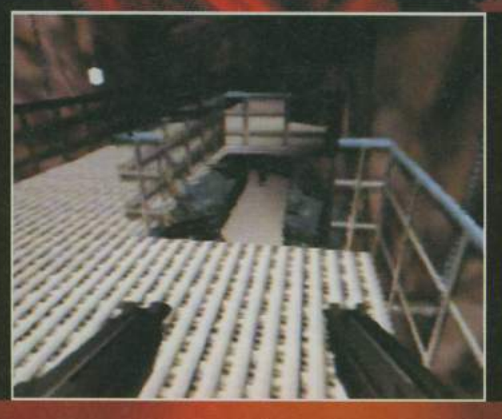
C. Vertigo

En haut de l'immense caverne se trouvent deux portes coulissantes. Des soldats t'attendent, extermine-les en restant planqué sur le côté de la première porte. Tu peux détruire les caisses, elles contiennent des munitions comme toutes celles que tu rencontreras dans cette mission.



D. Nettoyage à sec

Après cette salle contenant des munitions, tu rencontreras quelques gardes postés après les deux autres portes coulissantes. Ne t'approche pas trop d'eux et mets-toi à couvert afin de les éliminer sans danger. Ensuite, descends l'escalier.





E. Passage secret

Continue toujours tout droit en te débarrassant des soldats présents. Quand l'endroit est dégagé jusqu'à un autre escalier qui monte, rebrousse ton chemin et passe à droite de l'escalier par lequel tu es venu. Tu arriveras à une salle où se trouvent des munitions et des casiers. Explose les casiers. Un passage te permettra d'atteindre une salle comportant d'autres ordinateurs. Détruis-les et abats tous les soldats en restant à couvert dans le passage. Attention, une mitrailleuse se trouve sur un plafond !

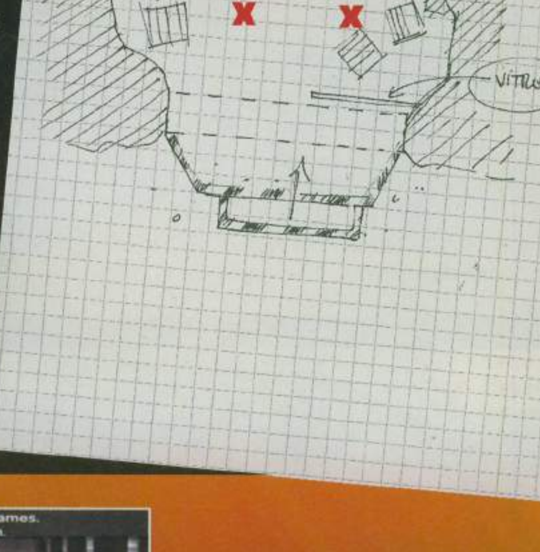




F. Good morning, London !

Monte les escaliers de la salle des ordinateurs et ouvre la porte d'en face (mais il faut, au préalable, te débarrasser de la mitrailleuse !). Un soldat se trouve juste à droite puis deux autres à gauche. Fraie-toi un chemin en suivant la route jusqu'à une porte gardée par deux quidams. Pose une mine à retardement sur la baie vitrée située à gauche de la porte. L'explosion tuera un ou deux soldats. Reporte-toi aux indications portées sur le croquis. Ne tire surtout pas dans le tas quand tu seras dans la pièce de communication. Utilise le fusil d'assaut (US AR33) afin de pouvoir viser et tuer les soldats sans risquer de tout faire sauter. Après avoir contacté Jack par la radio, tu pourras faire exploser le dernier ordinateur.









G. Marathon-Man



Ouvre la porte coulissante qui est en face de la salle de communication. Un couloir, un soldat. Bang ! Ouvre la porte à gauche, deux autres soldats : Bang ! Bang ! Une autre double porte : agenouille-toi et ouvre-la. Deux mitrailleuses se trouvent au plafond. Détruis-vite la plus proche puis concentre-toi sur la seconde.





H. Encore un ascenseur !

Quelques soldats gardent l'ascenseur. Avec le RC-P90, que tu as récupéré dans la salle de communication, ils ne résisteront pas longtemps. Entre vite dans l'ascenseur, d'autres soldats arrivent...



7 STAGE 18 CRADLE

Objectifs

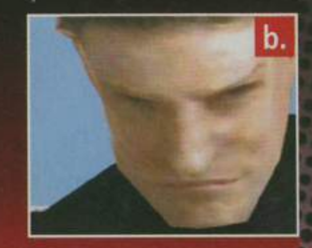


a. Détruire l'ordinateur de contrôle.
b. Affronter Trevelyan.

Le dernier homme

Attention, ne gâchez pas vos munitions sur Trevelyan ! Chaque fois qu'il parle, arrêtez de tirer et suivez-le, ou contournez-le, jusqu'à ce qu'il vous dise : « Finish the Job, if you can ! » (Termine ton boulot... si tu peux !).


a.


b.

Encore un effort James, tu as presque coincé ce traître de Trevelyan. Maintenant, c'est entre lui et toi !


1 *« Cours toujours, Trevelyan, j'aurai ta peau ! »*


2 *James découvre un gilet pare-balles derrière lui.*


3 *« Oh, oh ! voilà du monde... Prends ça ! »*


4 *James change d'arme et attend. Quatre soldats se dirigent vers lui, il les abat de loin...*


5 *... Puis il s'engage sur la passerelle et trace à gauche.*


6 *Il s'occupe de deux, trois soldats et descend la rampe à droite.*

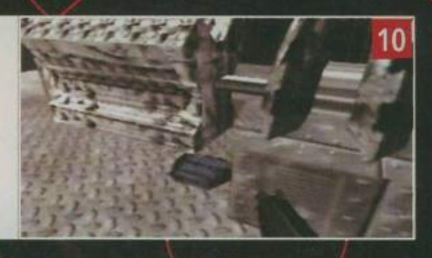

7 *« Oups ! pas un pas de plus. J'ajuste la mitrailleuse qui se trouve dans la cabane située à gauche »*


8 *James rentre dans la cabane. Une deuxième mitrailleuse l'attend, en haut à gauche.*



À gauche se trouve l'ordinateur que Trevelyan a activé. Il faut le détruire. Feu !

James revient sur ses pas et rentre dans la deuxième cabane. Il trouve un autre gilet pare-balles.



Il sort de la cabane, continue sa course et prend Trevelyan à revers...



... Ce dernier remonte en hauteur. James fait de même et l'ajuste de loin.





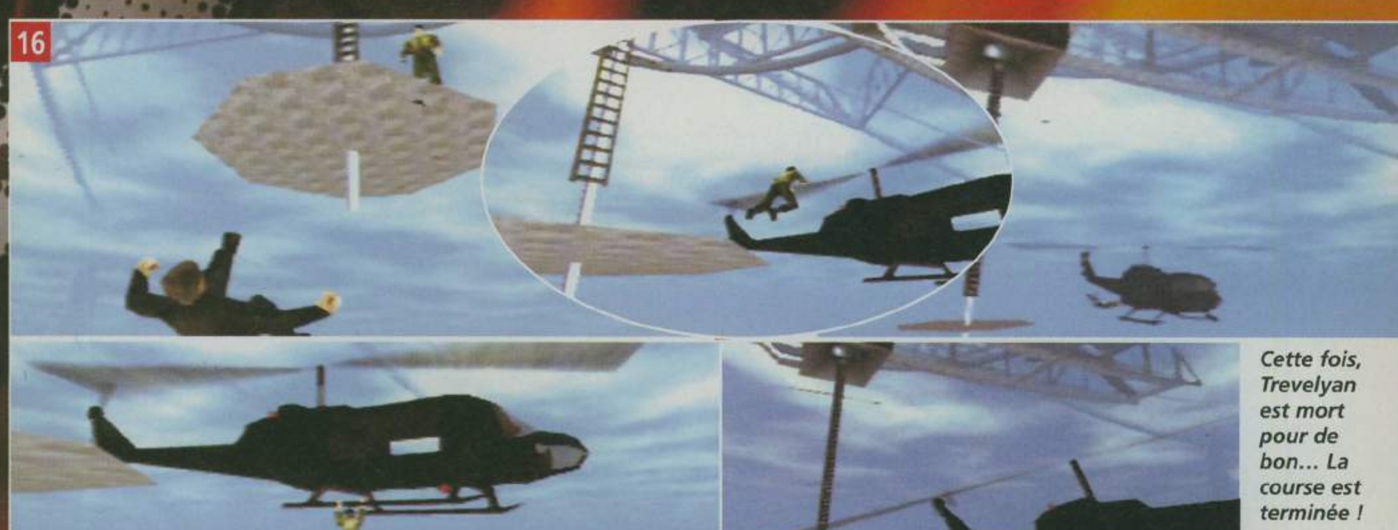
La course se poursuit. Trevelyan, à bout de souffle, décide d'en finir...



... Il descend et se laisse tomber sur la petite plate-forme suspendue.



James le suit et le plombe avant qu'il ne fasse cracher son fusil d'assaut.



Cette fois, Trevelyan est mort pour de bon... La course est terminée !

La fin ?



James, tout va bien ?



« Oui, je vais bien, merci ! »



Oh... James !

7 STAGE 19 AZTEC

Objectifs

US AR33

a. Reprogrammer la trajectoire de la navette.
b. Lancer la navette.

Mission spéciale, James. Il est impératif de dévier la navette de sa trajectoire initiale. Le nouveau programme se trouve sur cette disquette. Bonne chance !


a.


b.

A. Une balle dans la tête

Décale-toi très légèrement sur la droite. Un soldat va dégoupiller une grenade. Tire-lui dessus juste avant qu'il ne la lance. Elle explosera en le tuant ainsi qu'un autre soldat. Dans le mouvement, recule et attends le soldat qui vient de la droite.





B. Six contre un !

Le mur qui est en face de ta position de départ est une porte. Ouvre-la et élimine le premier garde. Deux autres vont venir. S'ils tardent, lâche du plomb. Le bruit les attirera. Plaque-toi ensuite contre la paroi de gauche pour descendre le soldat du fond, caché derrière deux caisses. Deux autres soldats sont planqués, tu les délogeras facilement.





C. Et encore cinq...

Ouvre le passage en haut des escaliers (tu peux sauter dans le précipice mais cela te mènera à un combat frontal contre Requin et je te le déconseille fortement). Tire plusieurs fois au fond de la salle puis replie-toi légèrement. Cinq soldats vont arriver.





D. Kill'em all !

Élimine les quatre soldats immobiles (une balle pour chacun d'eux car une rafale les avertirait de ta présence) puis tire sur l'ordinateur placé devant une grille et décale-toi. Deux autres soldats se pointent. Dirige-toi ensuite à l'aide de ton croquis.





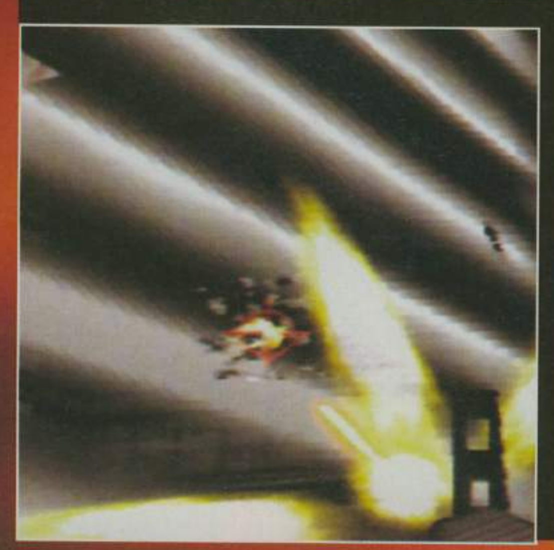
TOIT OUVRANT
MUR
BAY-4
H
J
G
F
I
ECHELLE
ORDINATEUR
PASSAGE
ORDINATEUR

E. Flahsback

Rentre dans le couloir (qui est derrière la grille) et débarrasse-toi tout de suite des deux mitrailleuses et des deux soldats. Récupère le gilet puis retourne dans la salle qui est juste avant le couloir et lève le nez. Tu devrais apercevoir un soldat devant l'ordinateur qui commande l'ouverture du toit. S'il n'est pas là, cela signifie que tu le trouveras posté dans la salle de décollage, sur le sigle jaune.







F. Ça mitraille !

N'avance pas trop. Détruis la première mitrailleuse située en face de la grille ainsi que celle qui est située juste à droite. Attention, un ou deux soldats peuvent surgir de la grille d'en face. Mieux vaut en éliminer un par sécurité.



G. Précision extrême

Place-toi au point G, comme c'est indiqué sur le croquis. D'ici, tu peux détruire les deux autres mitrailleuses restantes. Mais avant cette besogne, occupe-toi des soldats postés vers les ordinateurs. Ensuite, monte à l'échelle et actionne impérativement l'ordinateur.







H. Les dents de la mer

Tu vas te retrouver dans le dos de Requin (Jaws). Malheureusement, comme toujours, un soldat te repérera avant que tu ne puisses tirer. Explose-le. Requin va faire le tour pour te coincer par derrière. Anticipe et remonte. Vise la tête et ne change pas d'arme. Le fusil d'assaut est ta meilleure défense. Récupère la clé sur son cadavre.





I. Décollage annoncé...

Retourne dans la salle des ordinateurs. Referme la fenêtre qui est derrière toi. Prends la disquette et insère-la dans l'ordinateur qui est à gauche. Prends ensuite la cartouche qui est sur la table de droite. Attention, quelques soldats pourraient arriver. Tu peux les tuer à travers la vitre sans qu'ils ne te touchent.







J. Embarquement immédiat !

Retourne au point J et insère la cartouche (launch protocol data) dans l'ordinateur blindé puis remonte à l'échelle et utilise à nouveau l'ordinateur pour actionner le toit. Il ne te reste plus qu'à attendre que la navette décolle.





La fin ? (bis)

En terminant ce stage, vous venez d'ouvrir le second niveau secret : Egyptian. N'oubliez pas que la solution de ce dernier se trouve sur la carte Top Secret insérée dans le magazine... Mais si vous êtes arrivé jusque-là, vous n'en aurez certainement pas besoin...Quoique ! Bon courage les James Bond en herbe et bon grattage.

ASTUCES

La N64, reine de la 3D, fourmille aussi d'astuces en tous genres. Nous avons réuni dans ces pages tous les cheats, codes et autres mots de passe des jeux prévus pour Noël. Il y en a pour tous les goûts. Les amateurs de Doom-like, baston, sport ou réflexion ont de quoi être satisfaits et les rois de la débrouille-bidouille rassasiés...

Tetrisphere

Des faux mots de passe qui sont en fait de vrais cheats, c'est ce que nous vous offrons sur le dernier Tetris (celui qui est rond comme un ballon). À l'écran où vous rentrez habituellement votre nom (new name), pressez et maintenez successivement enfoncés les boutons : L, C Droite, C Bas. De nouveaux caractères — qui sont en fait des dessins que nous formalisons par des mots entre crochets — s'affichent alors en bas de l'alphabet classique. Vous pourrez alors inscrire des mots spéciaux, dont certains avec ces nouveaux symboles :

- Inscrivez LINES, pour avoir un nouveau mode de jeu. Celui-ci s'affiche en bas de l'écran ; sélectionnez-le et c'est parti !
- Validez « CREDITS », pour voir le générique de fin.



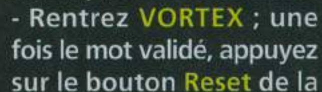
- Inscrivez G [tête d'alien] MEBOY, pour obtenir de nouvelles musiques. Allez ensuite dans le menu Option Son et faites défiler les musiques. Celles dont le nom est suivi par un symbole représentant





la planète Saturn font partie des petites nouvelles.

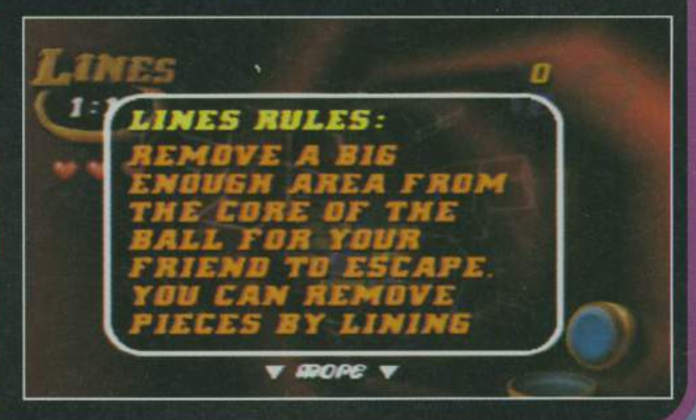
- Rentrez [planète Saturn] [vaisseau spatial] [fusée] [cœur] [tête de mort], pour accéder à tous les niveaux. Commencez ensuite une partie. La liste des niveaux sera alors affichée ; faites-les défiler et choisissez celui qui vous intéresse.



- Rentrez VORTEX ; une fois le mot validé, appuyez sur le bouton Reset de la console ! Vous verrez alors une sorte de dessin animé, qui tournera tant que vous maintiendrez le bouton enfoncé !







Extreme-G

Ce n'est pas pour nous vanter, mais on a trouvé des codes géniaux sur ce jeu de course.

Le premier d'entre eux vous permettra d'ouvrir toutes les pistes — dont la secrète — et de posséder les deux motos cachées ! Allez dans le menu des Options, puis dans le sous-menu des mots de passe. Là, entrez simplement **81GGD5**. Démarrez ensuite une partie. À l'écran des circuits, vous remarquerez la présence de la piste cachée. Vous pouvez la sélectionner ainsi que toutes les autres. Ensuite, l'écran suivant vous permettra de choisir votre moto. Faites-les toutes défiler et vous tomberez sur de super bécanes : la **Roach** et la **Neon** ! C'est à cet écran aussi que vous rentrerez la série de codes délirants que nous vous donnons ci-après. Commencez d'abord par appuyer sur le bouton **R**, pour faire apparaître un sous-menu où vous devrez mettre le curseur sur le **nom du joueur** et appuyer sur le bouton **A**. À présent, rentrez un des codes à la place de votre nom qui restera néanmoins inscrit. Si l'opération est bien effectuée, un son vous le fera savoir. Notez que que vous pourrez cumuler les codes.











ROLLER : toutes les motos sont transformées en « Rolling Stones » (qui n'amassent pas mousse).



FISHEYE : donne une nouvelle impression de vitesse. Les décors subissent une déformation qui donne cet effet visuel de célérité. Mettez la caméra en vue intérieure pour plus d'efficacité.

MAGNIFY : tous les éléments graphiques sont « gonflés »...

STEALTH : les motos sont invisibles ; on ne voit plus que leur ombre et la poussière qu'elles dégagent.



WIRED : les graphismes sont en fil de fer.

ANTIGRAV : grave le code... vous jouez à l'envers !

GHOSTLY : la route devient légèrement transparente.

XTREME : votre moto devient plus qu'extrêmement rapide.

UGLYMODE : les graphismes sont pixellisés, comme ceux d'un jeu 32 bits...

NITROID : pour avoir de la nitro à l'infini. Quand ce code est cumulé avec celui du Fisheye, cela donne l'impression d'aller à la vitesse de la lumière !

ARSENAL : vous donne toutes les armes à l'infini. Dès qu'une arme est utilisée, une autre apparaît aléatoirement.



Wave Race 64

Voilà une astuce qui va faire des vagues ! Elle permet en effet d'exploser votre score en mode Stunts (figures) ! Comment faire ? C'est simple. Durant une course en mode Stunts, lorsque vous faites un saut périlleux sur une vague ou un tremplin, mettez la Pause juste avant de retoucher l'eau. Si c'est bien fait, vous devriez alors entendre le commentateur durant la Pause. Désactivez-la et continuez votre course. Votre saut ne sera pas noté.









Faites un maximum de sauts de la sorte durant le parcours. Lorsque vous franchirez la ligne d'arrivée, vous recevrez un maximum de points ! Mais attention, de temps en temps cela ne marche pas... allez savoir pourquoi.

Hexen

Dans un style plus mystique que Doom, Hexen vous transportera au fond de dédales interminables. La difficulté pourrait vous rebuter. Aussi, nous vous vous livrons quelques cheats pour vous aider à terminer votre quête.

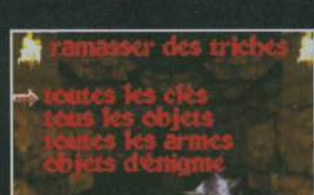
Pour accéder au menu « Triches », faites Pause pendant le jeu. Ensuite tapez rapidement Jaune Haut, Jaune Bas, Jaune Gauche, Jaune Droite. Si le code a été effectué correctement, le menu « Triches » devrait apparaître. Un son est émis si le code est réussi.













Rentrez dans le menu Triches et tapez les codes suivants pour pouvoir les activer :

Mode Dieu (invincibilité) : tapez rapidement Jaune Gauche, Jaune Droite, Jaune Bas.

Mode Découpage (pour traverser les murs) : tapez rapidement Jaune Haut vingt fois puis Jaune Bas.

Mode Visit (choix du niveau) : tapez rapidement Jaune Gauche, Jaune Gauche, Jaune Droite, Jaune Droite, Jaune Bas, Jaune Haut.

Mode Boucher (plus d'ennemi à l'écran) : taper rapidement Jaune Bas, Jaune Haut, Jaune Gauche, Jaune Gauche.

Mode Santé (pour récupérer la totalité de votre énergie) : tapez rapidement Jaune Gauche, Jaune Haut, Jaune Bas, Jaune Bas.

Pour les codes donnés ci-après, rentrez dans le sous-menu « Ramasser » au bas du menu Triches. Vous devrez à nouveau effectuer une série de codes pour pouvoir activer quatre autres cheats.

Toutes les clés : tapez rapidement Jaune Bas, Jaune Haut, Jaune Gauche, Jaune Droite.

Tous les objets : tapez rapidement Jaune Haut, Jaune Droite, Jaune Bas, Jaune Haut.

Toutes les armes : tapez rapidement Jaune Droite, Jaune Haut, Jaune Bas, Jaune Bas.

Tous les objets énigmes que vous devez récupérer dans le niveau : tapez rapidement Jaune Haut, Jaune Gauche, Jaune Gauche, Jaune Gauche, Jaune Droite, Jaune Bas, Jaune Bas.

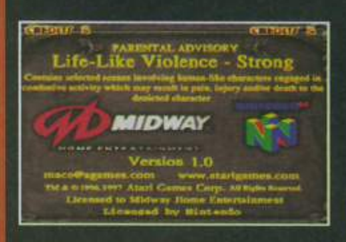


Mace : The Dark Age

Ça vous tenterait de découvrir des masses d'astuces sur le meilleur jeu de baston de la N64 ? Oui, alors allons-y !
Pour commencer, voici un code que vous entrerez au premier écran « Copyrights » qui apparaît après avoir mis votre jeu en route. Il suffit d'y faire des rotations dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, avec la Croix de direction, jusqu'à ce que vous entendiez un son. Allez ensuite à l'écran de sélection des persos. Tout en haut, au-dessus de l'Executioner, vous distinguerez les effigies d'Ichiro et Gar Gunderson, deux persos cachés. C'est également à cet écran que se font tous les autres codes. Mais, attention, la plupart d'entre eux ne fonctionnent qu'en mode Deux joueurs.













- Pour jouer avec Ned, le champion du balayage retourné : mettez le curseur sur Koyasha et pressez Start ; puis mettez le curseur sur Executioner et pressez Start ; positionnez ensuite le curseur sur Lord Deimos et pressez Start ; enfin, mettez le curseur sur Xiao Long, pressez et maintenez Start, puis A ou B... vous avez votre perso.
- Pour jouer avec Grendal (le boss) : gagnez d'abord trois parties en mode Deux joueurs. Puis, à l'écran de choix des persos, maintenez Start et pointez le curseur sur l'Executioner. Maintenez Start enfoncé et pressez B pour commencer le match.
- Pour avoir des chaussons en forme de lapin aux pieds (sic) : mettez successivement le curseur sur Ragnar (Start), Dregan (Start), et Koyasha (Start). Puis choisissez vos persos.
- Pour avoir de grosses têtes : pointez votre curseur sur Ragnar (Start), Al'Rashid (Start), Takeshi (Start). Choisissez ensuite vos persos.
- Pour échanger les têtes des deux combattants : mettez le curseur sur Al'Rashid (Start), Takeshi (Start), Mordus Kull (Start), Xiao Long (Start), Namira (Start). Lancez votre partie.
- Pour jouer avec de petits persos : mettez successivement le curseur sur Takeshi (Start), Al'Rachid (Start), Ragnar (Start) et Xiao Long (Start) avant de commencer votre partie.
- Pour combattre dans un niveau de mini golf : positionnez successivement le curseur sur Koyasha (Start), Mordus Kull (Start), et Takeshi (Start). Vous pouvez y aller !
- Pour combattre dans le niveau du château : mettez le curseur sur Mordus Kull (Start), Taria (Start), Ragnar (Start). Le match peut commencer.
- Pour combattre dans le niveau du personnage de votre choix : mettez le curseur sur le perso correspondant au niveau convoité et appuyez quatre fois sur Start ; ensuite, vous êtes libre de choisir un autre perso pour jouer.
- Pour changer la couleur de votre perso : maintenez enfoncé un des boutons Jaunes et validez votre perso.

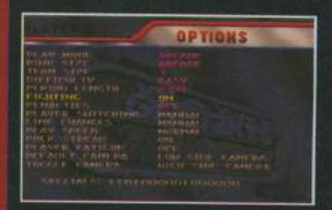






Wayne Gretsky's

Wayne Gretzky's 3D Hockey nous sort de son chapeau magique quelques codes dont vous pourrez abuser sans modération. Profitez-en !





Commencez un match, activez la pause et allez faire un tour du côté de l'écran des Options. À ce moment-là, maintenez le bouton L enfoncé et appuyez sur les boutons : Jaune Droite, Jaune Gauche, Jaune Gauche, Jaune Droite, Jaune Gauche, Jaune Gauche, Jaune Droite, Jaune Gauche, Jaune Gauche. Ce code de base vous offrira la possibilité de jouer avec quatre nouvelles équipes. Lors de l'écran de sélection des équipes, faites défiler les divisions. Lorsque « miracle » s'affichera, vous verrez apparaître une seconde division « Northeast ». Revenez à l'écran des Options... Comme vous êtes malins, vous avez sans doute remarqué qu'après avoir effectué ce cheat, une ligne de « 0 » et un « 1 » est apparue en bas de l'écran. N'ayez crainte, votre jeu est en parfait état... suivez simplement nos conseils :

Grosses têtes : maintenez enfoncé Jaune Bas et tapez R (100000).
Enormes têtes : maintenez enfoncé Jaune Bas et tapez R deux fois (010000).
Petites têtes : maintenez enfoncé Jaune bas et tapez R trois fois (110000).
Petits joueurs : maintenez enfoncé Jaune Gauche et tapez R (001000).
Enormes joueurs : maintenez enfoncé Jaune Gauche et tapez R deux fois (000100).
Grands joueurs : maintenez enfoncé Jaune Haut et tapez R deux fois (000001).
Gros joueurs : maintenez enfoncé Jaune Haut et tapez R (000100).
Bien sûr, vous pourrez combiner les codes. Par exemple : Jaune haut + R, puis Jaune bas + R deux fois.



Turok







Dans notre premier numéro, nous vous avions offert le big cheat. Les codes que nous vous livrons aujourd'hui offrent parfois les mêmes fonctions mais en proposent aussi de nouvelles. Pour rentrer ces fameux cheats, on vous rappelle qu'il suffit d'activer le menu « enter cheat » à l'écran de pause puis de taper le code et de l'activer dans le « cheat menu ».

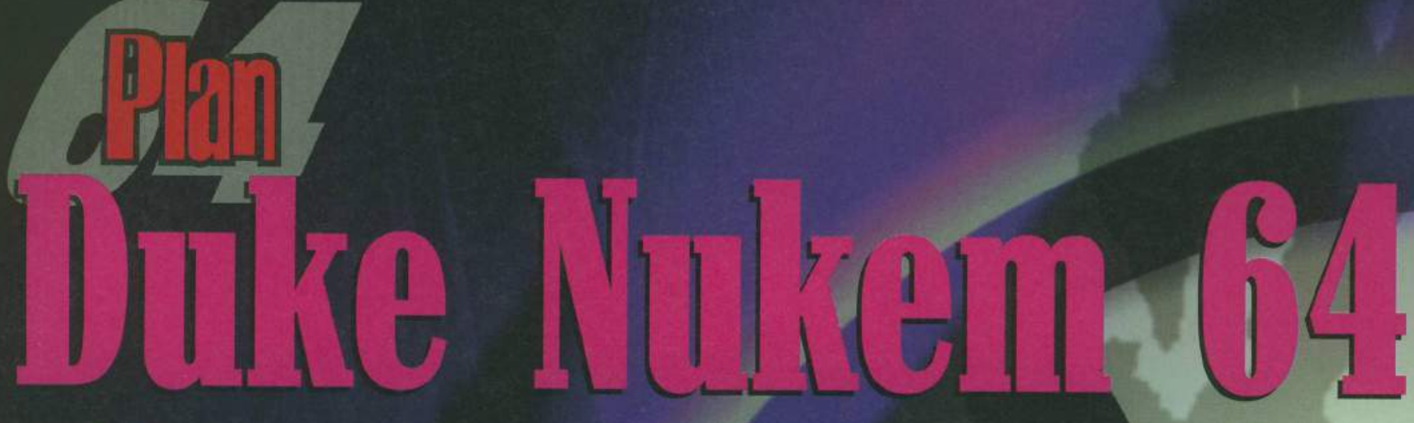




- Robins cheat : RBNSMTH. Variante du big cheat où vous pourrez également mater le générique de fin.
- Disco mode : SNFFRR. Ambiance discothèque. Vos ennemis danseront de manière frénétique et ne prêteront plus attention à vous...
- Dana mode : DNCHN. Vos ennemis deviendront minuscules.
- Spirit mode : THSSLKSCL. Notre chasseur de dino sera invincible et les ennemis sensiblement plus lents.
- Pen/ink mode : DLKTDR. Les graphismes seront « fil de fer » sur fond blanc !
- Vies infinies : FRTHSTHTTRLSCK.
- Quake mode : CLLTHTNMTN. Le fameux lissage des textures de la N64 disparaîtra pour laisser place à des pixels styles PSX...
- Gallery : THBST. Attention, pour ce code, vous devrez l'activer sur la page de présentation. Ainsi fait, vous pourrez ensuite admirer tous les ennemis individuellement.



Bubu & MC Yas



Duke Nukem 64

Il y a près de deux ans, l'arrivée de Duke Nukem sur PC marquait la fin d'une ère. Doom, dont le nom restera à la postérité avec le terme « Doom-like », avait fait son temps. L'arrivée de Duke sur 32 et 64 bits demeure un événement même s'il est un peu occulté par le très surfait Golden... Aïe ! Nooooon ! pas sur la tête.

Le succès de Duke Nukem est un peu surprenant si l'on considère qu'il n'apporte rien par rapport à Doom. J'entends au niveau du style, du contexte et de l'action car, techniquement, il faut bien admettre que Duke est un jeu béton.
Notre héros est le seul espoir pour bouter l'alien hors de notre belle planète. Pour sa périlleuse besogne, il dispose d'un arsenal, qui ferait pâlir d'envie Rambo, lui-même, et d'une tonne de gadgets qui ridiculisent complètement ceux que James Bond utilise dans ses missions. Comme dans tout bon Doom-like qui se respecte, l'action se déroule en vue subjective. L'ensemble des décors est

réalisé en 3D mais les aliens reposent sur le procédé, un peu désuet, du bitmap zoomé. Toujours côté décors, précisons que les versions consoles ont fait l'objet de nombreuses retouches. Ainsi, le sex shop est devenu une « respectable » armurerie, le dancing s'est transformé en garage, etc. Du coup, on se retrouve en présence de quelques incohérences du genre le billard dans le garage ou encore le peep show à l'arrière du fast food... Voilà pour l'ambiance !

Maintenant, passons aux choses sérieuses : trente-quatre niveaux vous attendent ! Aussi, afin de vous motiver dans cette exploration, *64 Player* vous propose une petite aide de jeu. Pour commencer, vous trouverez un descriptif des armes et de l'équipement de Duke suivi de la solution des trois premiers niveaux. Juste de quoi vous aider à vous mettre dans le bain...

Alors, prêt à sauver la planète ?

PRÉSENTEZ ARMES !



LA RANGER. A n'utiliser qu'en dernier recours.



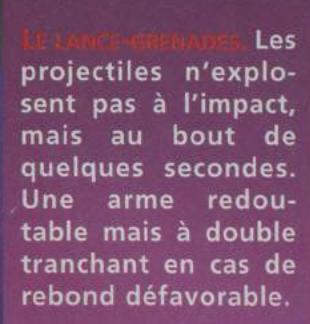
LE PISTOLET. L'arme standard mais assez vite inadaptée à la difficulté.



LE FUSIL À CANON SCIÉ. C'est l'arme qui procure incontestablement le plaisir le plus intense.



LES CARTOUCHES EXPLOSIVES. Elles explosent lors de l'impact et éliminent aussi les ennemis qui se trouvent dans le coin.



LES GRENADES TÉLÉCOMMANDÉES. Elles se déclenchent manuellement lorsque vous actionnez la télécommande.



LE LANCE-GRENADES. Les projectiles n'explosent pas à l'impact, mais au bout de quelques secondes. Une arme redoutable mais à double tranchant en cas de rebond défavorable.



LE PISTOLET MITRAILLEUR. Tire en rafales à raison d'une vingtaine de balles à la seconde. Très efficace mais coûteux en munitions.



LE BAZOOKA NUCLÉAIRE. Ses projectiles explosent en affectant une vaste zone. Il peut aussi être équipé de missiles à détection de chaleur.





LE RÉDUCTEUR/EXTENSEUR. En utilisant les cristaux appropriés, il réduit la taille des ennemis que vous pouvez alors piétiner ou augmente la composition moléculaire de la cible qui grossit jusqu'à exploser dans une pluie de membres et de sang.



LES MINES LAZER. Une petite merveille électronique qui, placée sur un mur, émet un fin rayon lumineux mortel pour la cible qui le traverse.



LE CANON À PLASMA. Tire une charge d'énergie. À puissance maximale, aucune créature n'y résiste hormis quelques boss.

L'équipement



LE RÉACTEUR DORSAL. Permet de se déplacer en volant.



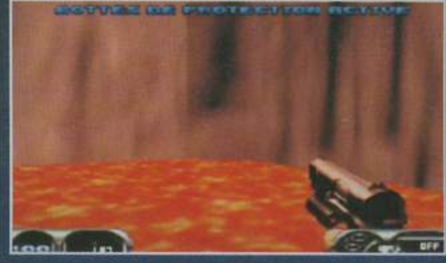
L'HOLODUKE. Crée une image fidèle de Duke. Pas très utile en mode Story, cet objet se révèle très fun en mode Multijoueur.



LE SCAPHANDRE. Permet d'évoluer sous l'eau avec une bonne autonomie. Attention à l'asphyxie !



LES LUNETTES INFRAROUGES. Offrent une vision aussi nette qu'en plein jour.



LES BOTTES DE PROTECTION. Permettent de marcher sans dommage sur des surfaces dangereuses comme de la lave ou des écoulements de liquides toxiques.

LA TROUSSE DE SOINS PORTATIVE. Restaure le potentiel de vie à son maximum.

LES VITAMINES X. Donnent un coup de speed pendant une quinzaine de secondes. Idéal pour sortir d'un endroit chaud.

L'ARMURE. Absorbe une partie des dommages subis.

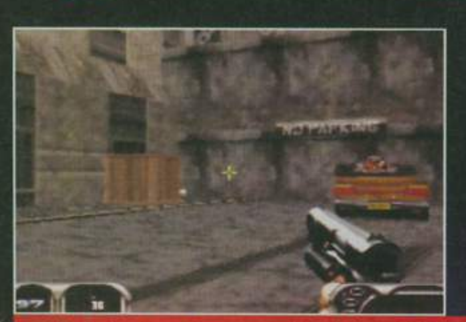


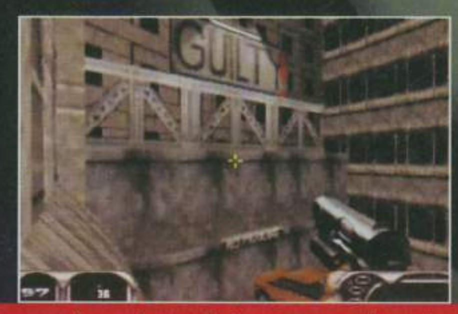
HOLLYWOOD HOLOCAUST

Alors que Duke s'apprête à aller au cinéma, la terre est soudainement envahie par les aliens... Duke ne va pas pour autant changer ses projets.



Dans la rue







Arrivé dans la rue, éliminez l'alien campé sur le taxi. Sautez sur la caisse puis sur le parapet de l'immeuble. De là, vous pouvez alors gagner le sommet du mur sur lequel trône un panneau publicitaire fixant la sentence « Guilty ? » (en référence à O. J. Simpson ?). Au pied du panneau, une cache secrète dissimule un lance-grenades.



Première séance









A partir du même parapet, vous pouvez atteindre un appartement dont rien ne laissait deviner la présence. La fenêtre qui permet d'y accéder est celle qui est située dans l'axe du viseur (comme le montre la photo). À l'intérieur, outre un ou plusieurs aliens (en fonction du niveau de difficulté choisi), vous trouverez un stock de grenades et un système de vidéo surveillance vous permettant d'avoir un aperçu sur d'autres secteurs de ce niveau.



Puissance atomique







Les fenêtres du studios orientées sur l'autre façade de l'immeuble permettent de gagner un autre parapet. Au fond de ce dernier, vous trouverez une option en forme d'atome augmentant votre potentiel de vie de 50 points (maximum de 200). En contrebas, la benne à ordures enflammée renferme un chargeur et un ennemi.



On s'fait une toile ?







Il est temps d'entrer dans le cinéma. Deux choix s'offrent à vous : l'entrée principale ou la porte de derrière. En bon Américain, Duke ne resquille pas. Approchez-vous du guichet et regardez à l'intérieur. Vous découvrirez alors un mur fissuré. En règle générale, ce genre de fissures cache toujours un passage. Acquittez-vous du prix d'entrée, à savoir une grenade, et reculez vivement. L'explosion qui s'en suivra vous permettra d'entrer dans ce bâtiment.



Le hall







Dans le hall du cinéma, ce sont plusieurs aliens qui font office « d'ouvreuses ». Une ou deux grenades vous permettront d'en venir à bout. Derrière le comptoir de la buvette, prenez la porte de droite. Après avoir flingué l'alien, prenez le fusil à canon scié.



La salle de projection



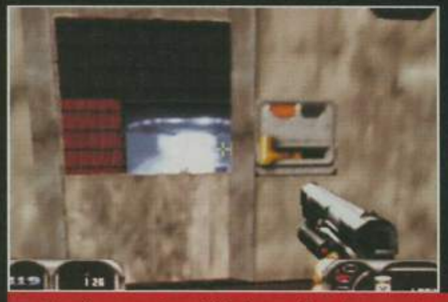




Du hall, prenez la seule porte fermée afin de gagner le local du projectionniste. En arrivant au sommet de l'escalier, balancez une petite grenade pour faire le ménage et vous débarrasser des aliens. En prenant l'option de vie, située sur le projecteur, un réduit abritant un alien et un lance-grenades se révéleront. Vous trouverez également une boîte de cartouches, un flacon de vitamines X et une carte magnétique rouge.



Crevez l'écran !







Après avoir pillé la salle de projection, éclatez la vitre donnant dans le cinéma puis actionnez l'interrupteur. Le rideau dévoilera alors l'écran. Lancez une grenade au centre de l'écran afin de vous débarrasser du public d'aliens et faire apparaître, du même coup, le réduit caché derrière l'écran. Rendez-vous alors dans la salle principale en éclatant d'éventuels aliens rescapés et récoltez les options. Enfin, dirigez-vous vers le trou dans l'écran et butez les deux aliens avec votre fusil à pompe. Là, vous trouverez deux boîtes de cartouches et un réacteur dorsal.



Premier vol









Retournez dans le hall près de l'entrée et passez derrière le comptoir. En actionnant la caisse enregistreuse, une niche cachée s'ouvrira au-dessus du poster d'Apocalypse Now. Utilisez le réacteur dorsal pour l'atteindre. Il y a une armure et deux interrupteurs. En actionnant celui de gauche, un nouveau réduit situé derrière le comptoir s'ouvrira. Après avoir flingué l'alien qui s'y trouve, prenez l'atome de puissance.



La conduite d'aération

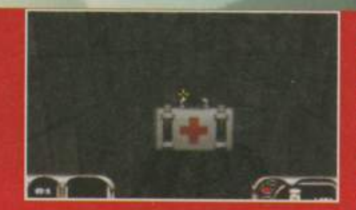












Retournez maintenant dans la salle de projection. Sur le mur situé derrière le projecteur, près de l'extincteur se trouve une porte secrète. Derrière, quelques aliens surveillent une de leurs victimes et des munitions. Éclatez la grille et entrez dans la conduite d'aération. Vous arriverez dans les toilettes où plusieurs aliens assouvissent leurs besoins naturels. Lancez une grenade au niveau du coude de cette conduite d'aération. Dans les décombres, vous trouverez un holoduke. Après avoir fait le ménage dans les toilettes, jetez un œil au-dessus du graffiti. Dans la zone d'ombre, se trouve un endroit secret pourvu d'un kit de soins.



Chez le traficant d'armes

Après cette séance de cinéma, allez vous dégourdir les jambes dehors. Placez-vous face au cinéma et utilisez le réacteur dorsal pour gagner la fenêtre du deuxième étage, à droite de l'enseigne lumineuse. Là, se trouve une piaule renfermant tout un arsenal : pistolets mitrailleurs, lance-grenades, fusil à canon scié et grenades télécommandées !







La cache secrète





Dirigez-vous vers la salle d'arcade. Montez sur la poubelle, située à gauche de l'ascenseur, et utilisez le bouton action. Une cache secrète accessible d'un simple saut renferme quelques options bien utiles comme des lunettes de vision nocturne, par exemple.



La salle d'arcade







Prenez l'ascenseur et shootez les bonbonnes de gaz. Vous pulvériserez d'un seul coup tous les aliens occupant la salle d'arcade. Lâchez un quarter dans la borne de Duke Nukem II et faites volte-face. Une alcôve, ouverte quelques secondes seulement, renferme un holoduke. Ensuite, utilisez la carte magnétique rouge pour déverrouiller l'issue.



La sortie ? C'est par là !







Dans les couloirs suivants, vous découvrirez une nouvelle variété d'aliens déguisés en flics. Arrivé dans un cul-de-sac, shootez de loin l'extincteur mural. La déflagration révélera une issue. Sur un pont surplombant la rue, vous apercevrez le dispositif d'autodestruction marquant la fin du niveau. Avant de vous ruer dessus, utilisez votre réacteur dorsal et montez le plus haut possible. Au sommet, deux canons automatiques défendent une niche cachant quelques munitions et un réacteur dorsal. Voilà, il ne vous reste plus qu'à redescendre actionner le dispositif d'autodestruction.





CANON FOU

Après un bon cinoche, rien de tel que d'aller se taper un Burger dans les rues adjacentes... Duke aurait bien été également en boîte mais la censure l'a transformée en garage.



Un quartier mal famé...







Vous débutez ce niveau dans un monte-charge. Celui-ci débouche dans la rue où un alien vous souhaite la bienvenue. Faites un rapide tour du quartier en flinguant les aliens qui s'y trouvent, y compris celui qui pilote une navette. Ensuite, dirigez-vous vers l'armurerie.



L'armurerie

Lorsque vous avez tué tous les aliens, fouillez l'armurerie. Derrière le comptoir, près du flingue à louer, une niche renferme un atome. Il y en a une autre qui est dissimulée par le poster affiché derrière le tiroir-caisse. Enfin, un étalage amovible cache une armure et des grenades télécommandées.









Le peep show







Après avoir pillé l'armurerie, prenez le couloir menant aux toilettes. Utilisez le sèche-mains afin dévoiler une cache renfermant des lunettes de vision nocturne. Face aux toilettes, le peep show (l'un des rares aspects originaux de la version PC qui a été conservé). Dans l'une des cabines se trouve un lance-grenades.



Le couloir ténébreux







Retournez près du comptoir. Déverrouillez la porte en actionnant les deux boutons rouges latéraux. Engagez-vous dans le couloir en utilisant les lunettes de vision nocturne. Sur votre droite, vous apercevrez un passage obscure menant à une endroit secret. Gardé par un flic alien, un atome vous attend.



Pièces occupées à vendre







Les lunettes de vision nocturne vous permettront de gagner un monte-charge. Celui-ci vous amènera dans un petit appartement occupé par quelques aliens. Exterminez-les et récupérez les pistolets-mitrailleurs, les grenades ainsi que la carte d'accès bleue.



La pause burger









Bon, ce n'est pas tout mais il faut aussi se nourrir ! Cap au Duke Burger. Quelques flics aliens s'y restaurent déjà. Butez-les et placez un holoduke dans un coin et passez derrière le comptoir. Actionnez le tiroir-caisse de gauche et contournez le pilier. Lorsque les aliens s'en prennent à votre hologramme, profitez-en pour les flinguer lâchement dans le dos. Récupérez un holoduke tout neuf et sortez.



Destruction d'un immeuble









Allez au bout de la rue (l'entrée du personnel du Duke Burger) et entrez dans le bureau, à gauche de la porte rouge. Utilisez la carte d'accès bleue afin de révéler quatre interrupteurs. Actionnez les interrupteurs centraux. Un dispositif de mise à feu apparaîtra. Activez-le et vous aurez la surprise de voir le building du trottoir d'en face s'effondrer. Fouillez les décombres et récupérez la carte d'accès jaune.





Des chiottes aux égouts











Retournez à l'entrée de service du fast food et utilisez la carte d'accès jaune. Débarrassez-vous du service d'ordre avant de pénétrer dans la salle de billard. Sur votre gauche se trouvent les chiottes et derrière l'urinoir un passage secret menant aux égouts où vous récupérerez des lunettes de vision nocturne, un holoduke, un réacteur dorsal et des vitamines X. Poursuivez jusqu'aux égouts, vous tomberez sur une gonzesse et un atome.



Les cuisines







Derrière le billard il y a deux issues. Descendez pour arriver aux cuisines du Burger. Flinguez les cuistots et récoltez le stock de munitions. Dans l'armoire en bois se trouve une carte d'accès rouge.



L'aire de livraison











Allez dans la galerie contiguë à celle qui mène aux cuisines pour vous retrouver face à une porte coulissante close. Flinguez les aliens qui font subitement irruption. Utilisez la carte récemment acquise. Vous voici dans le hangar de livraison du Burger. Après une fusillade de circonstance, fouillez toutes les caisses pour récupérer quelques munitions. Allez dans le petit bureau, situé à gauche de la porte, et explosez la grille d'aération. Remontez le conduit pour atteindre les entrepôts au fond desquels se trouve un mécanisme ouvrant le rideau de fer. Vous découvrirez alors au niveau de l'arrière du camion une niche contenant une paire de lunettes de vision nocturne constituant l'un des secrets du niveau. Sur la plate-forme centrale, un hangar gardé par quelques aliens dissimule un autre réduit contenant un kit de soins. Enfin, au fond du couloir vous arriverez à l'issue du niveau… Les choses se gâtent, vous serez pris dans les mailles des filets des aliens.





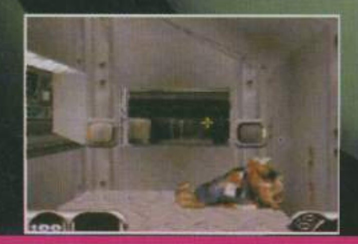
LE COULOIR DE LA MORT

Capturé par les aliens, Duke est condamné à la chaise électrique. Son objectif : sortir du bloc cellulaire et s'échapper à bord d'un sous-marin.



La chaise électrique






Vous commencez ce niveau sur la chaise électrique. Extirpez-vous de ce mauvais pas et entrez dans la guérite de votre bourreau. Assaisonnez-le de coups de lattes et piquez-lui son flingue. Prenez le pistolet et les munitions dans le placard. Enfin actionnez les deux interrupteurs. L'un d'eux abaisse la chaise électrique autour de laquelle se trouve un fusil et des cartouches, l'autre, le rideau protégeant le public.



Le poste de garde





Dans le poste de garde annexe aux geôles, actionnez l'appareil au-dessus duquel se trouvent les pistolets mitrailleurs. Il commande l'ouverture d'un placard électrique qui dissimule un atome.



La carte d'accès bleue





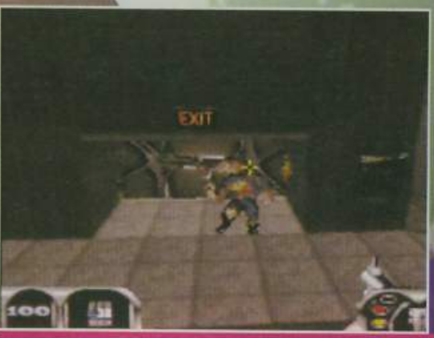


Dans le couloir qui est face aux prisons, une portion de mur explosera à votre passage. Entrez dans la brèche et flinguez les aliens. Cette salle surplombe deux énormes engrenages en action. Sautez au sommet du plus petit et gagnez la corniche sombre à droite afin d'y récupérer un atome. Dans l'angle opposé de la pièce, il y a le poste de contrôle gardé par quelques aliens. Outre un lance-grenades, vous y trouverez une carte d'accès bleue.





La carte d'accès jaune







Vous arrivez au point névralgique du niveau. Ce complexe circulaire est truffé de flics aliens. Prenez garde aux lasers qui coupent la route ! Sautez au-dessus ou rampez selon leur hauteur. A l'étage, il y a une carte d'accès jaune à votre disposition. Avant de gagner la sortie, éclatez les bonbonnes de gaz afin de révéler un passage secret doté d'un atome.





La carte d'accès rouge



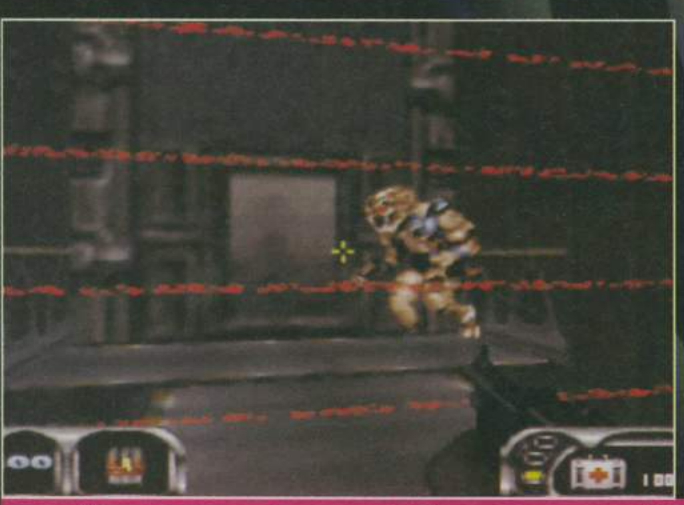


Utilisez la carte jaune pour gagner l'extérieur. Éclatez les flics au sol et terrez-vous dans le renfoncement de la porte vous faisant face. Occupez-vous ensuite des aliens équipés de mini-navettes. Enfin, traversez l'espace découvert en slalomant entre les tirs des canons automatiques sans oublier de ramasser la carte d'accès rouge. Retournez dans le complexe circulaire.



Le plan du niveau




La clé rouge vous donne accès à un nouveau petit secteur. Vous tomberez sur une tête d'alien énorme et menaçante. Pas de panique, il ne s'agit que d'un hologramme (pour l'instant). Deux réduits sur les côtés, gardés par des flics aliens, renferment des interrupteurs qu'il faut désactiver. Dans la salle de l'hologramme, vous pouvez récupérer les pistolets mitrailleurs sans danger. Ouvrez ensuite la porte rouge et retenez-vous de flinguer l'alien qui se trouve derrière. Laissez-le approcher afin qu'il déclenche les lasers mortels et engagez-vous sur la passerelle. Baissez le panneau mural pour découvrir le plan du niveau. Sur les côtés, un peu en hauteur, deux niches dissimulent des grenades et un atome.

Passage secret









Prenez l'une des rampes latérales du complexe pour atteindre un nouveau bloc cellulaire. Débarrassez-vous des gardes-chiourmes puis utilisez les leviers multiposition pour ouvrir, l'une après l'autre, les portes des cellules. Outre quelques prisonniers, vous trouverez un stock de munitions. Vous pouvez en profiter pour shooter les canons automatiques de l'extérieur, vous êtes pile à la bonne hauteur. Enfin, répétez l'opération dans le couloir d'en face. Un poster affiché dans l'une des cellules dissimule un passage secret à même la roche que vous devrez déblayer à l'aide de quelques grenades. Tout ça pour aboutir finalement dans les égouts.





Le sous-marin







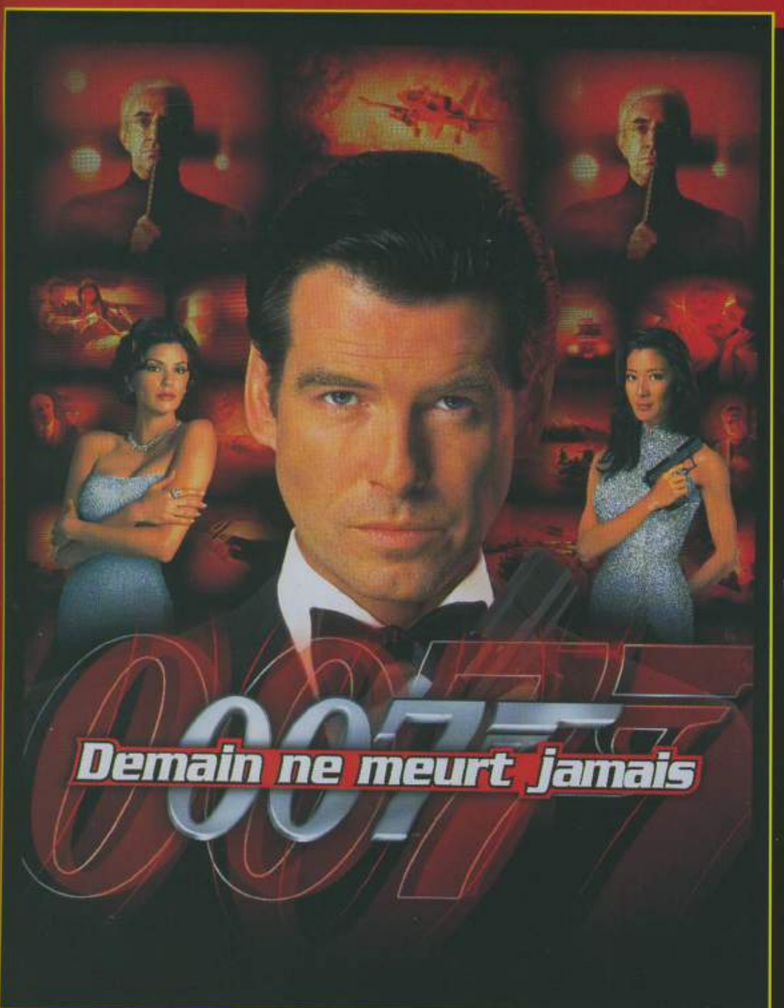
Longez la galerie des égouts menant à un port de sous-marin. Butez les aliens affectés à sa surveillance. Avant de plonger, longez la berge pour récupérer un équipement de plongée. A côté, un interrupteur permet d'ouvrir la porte menant à la cour extérieure de la prison (là où sévissaient les canons automatiques). S'il vous reste un réacteur dorsal, utilisez-le pour gagner les plates-formes et collecter les options qui s'y trouvent. Retournez ensuite au bassin et plongez. Une trappe placée sous le sous-marin permet d'y pénétrer. Après avoir vaincu les quelques aliens vous n'avez plus qu'à actionner le mécanisme d'autodestruction marquant la fin de ce troisième niveau...



Et maintenant, à vous de jouer !
Cette aide de jeu, portant sur les trois premiers niveaux, nous a permis de faire le tour des armes et des options de base et de comprendre un peu la philosophie (?) de Duke Nukem. C'est par une phase de plongée sous-marine un peu galère que débute le quatrième niveau. Mais vous en savez suffisamment pour attaquer dans de bonnes conditions les 31 niveaux suivants.

Dossier réalisé par Stonehenge

Défiez James Bond et gagnez des centaines de cadeaux !



K7 vidéo Goldeneye,
Montres de James Bond,
CD single du thème
« James Bond »
remixé par MOBY
K7 vidéo de Rémy Julienne :
« Dans les coulisses de
James Bond »



Places de cinéma
et CD de la B.O.
du film
« Demain ne
meurt jamais »

JAMES BOND THEME
MOBY
007
Demain ne meurt jamais

JAMES BOND
007

Intégrales
vidéo (17 K7),
CD-Rom,
sweat-shirts
et casquettes
James Bond

Pour participer aux concours :
36.15 PLAYER ONE (jeu James Bond)
08 36 68 14 98

36.15 et 36.68 : 2.23 F/mn





